COMM.

POWER

Guia Game Boy

Edição Especial

ação games

Detonados

- Pokémon Azul, Vermelho e Amarelo
- Pokémon Pinball

SELECT START

Os melhores lançamentos para Game Boy

Os jogos favoritos da galera

Parte integrante da edição 147 da Revista Ação Games. Não pode ser vendido separadamente.

Abril 50 anos

NUNCA HOUVE UM SOLDADO COMO ESTE!

NUNCA HOUVE UM MONSTRO COMO ESTE!

NUNCA HOUVE UM DEMÔNIO COMO ESTE!

© 2000 Marvel Characters, Inc.

NUNCA HOUVE UM GIBI COMO ESTE!

MARVEL 2000

Apresentando CAPITÃO AMÉRICA,
o incrível HULK e o esperado DEMOLIDOR
do cineasta Kevin Smith!

E em breve as novas aventuras do poderoso THOR!

MARVEL 2000:
NAS BANCAS A PARTIR DE 19 DE JANEIRO DE 2000.

Abril 50 anos

EDITORA Abril

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Ricardo A. Setti
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

Edição Especial
ação games

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

REDAÇÃO
Redator-chefe: Edson Rossi
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaborou nesta edição: Cacau Labate (diagramação)

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza
Rio de Janeiro: Debora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Mariane Ortiz
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURA
Gerente: Eliscu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

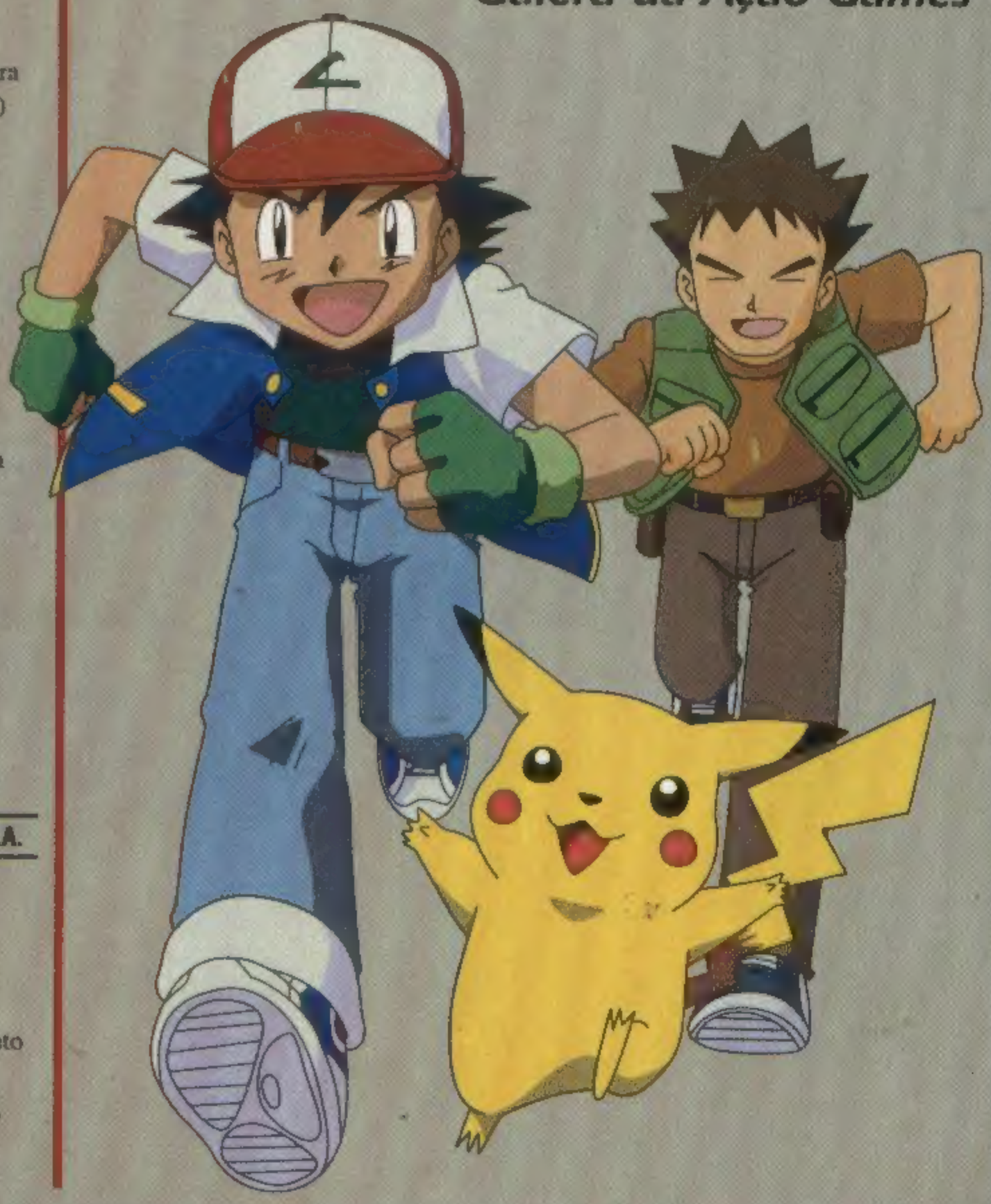
Abril

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Cá entre nós

Este começo de ano marca a abertura da temporada de caça aos Pokémon. E graças a estes (nem sempre) simpáticos bichinhos, a febre pelo Game Boy voltou. Para deixar você totalmente fera no assunto, a gente preparou este guia com os melhores lançamentos para Game Boy, além de uma seleção de dicas e comentários sobre os jogos favoritos da moçada. No fim, trancamos o Ronny numa sala e dissemos a ele, "só saia daí com os os games de Pokémon detonados". Não deu outra: missão totalmente cumprida, como você vai comprovar neste Guia Game Boy.

Galera da Ação Games



Minimania

A febre dos Pokémon trouxe de volta a mania de jogar videogame na fila do cinema, na escola ou em qualquer lugar. Afinal os primeiros games dos monstrinhos foram criados para o Game Boy Color, o console portátil da Nintendo, e o grande barato dos jogos é conectar dois consoles para trocar Pokémon. Conheça melhor os diferentes modelos do videogame e seus acessórios

Game Boy Color

Lançado em 98, o videogame portátil tem tela de cristal líquido com capacidade para exibir até 56 cores simultaneamente, CPU de 8 bits ▮ opção para transmissão de dados por infra-vermelho em jogos compatíveis. Segundo informações do representante da Nintendo no Brasil, custa cerca de R$ 260,00 e está disponível nas cores roxa e lilás transparente. As outras opções de cores são comercializadas apenas por importadores.

Game Boy Classic

A primeira versão do portátil, tem também CPU de 8 bits e tela de cristal líquido, mas sem opção de cores na tela. Os jogos produzidos para esta versão também funcionam nos modelos mais recentes. O fabricante não informou o preço no Brasil.

Game Boy Pocket

Um modelo 30% menor que o Classic, com o mesmo tipo de tela. É compatível com a maioria dos jogos do Game Boy ▮ custa cerca de R$ 100,00. Disponível nas cores azul, amarelo, vermelho, verde, prata e preto.

Acessórios

HandyPak Color - Quem acha o portátil pequeno demais vai curtir este acessório, com caixas de som amplificadas, lente de aumento, iluminação especial para o visor e botões de controle com formato anatômico. O preço fica em torno de R$ 85,00.

PulsePak Color - Além do amplificador de som, oferece sensação de tremor para aumentar a interatividade. O preço médio é R$ 60,00.

PowerPack Color - Uma espécie de bateria, substitui as pilhas e permite dez horas de jogo contínuo. Preço médio R$ 75,00.

Super Zoom - Lente que aumenta 50% a tela do Game Boy e Game Boy Color, tem iluminação e requer duas pilhas AA. Preço médio de R$ 40,00

Game Shark - Acessório que interfere na programação dos jogos para acionar truques especiais. Deve estar disponível no Brasil somente no final do primeiro semestre e ainda não tem preço definido.

Memory Card - Semelhante aos modelos usados em outros consoles, serve para salvar seu progresso nos jogos. Deve estar à venda em breve em locadoras.

Cabo de link - Permite conectar dois ou mais Game Boys. O modelo Rainbow link custa em média R$ 40,00.

Fotos Divulgação

SuperGame Boy - Um adaptador que se encaixa na entrada de cartuchos do SuperNintendo para rodar jogos de Game Boy na TV. Não funciona com os cartuchos exclusivos para Game Boy Color. É difícil de encontrar nas lojas e custa cerca de R$ 70,00.

Vem novidade por aí !

A Nintendo anunciou o lançamento de um novo videogame portátil, com nome provisório de Game Boy Advance, que deve chegar ao Brasil no final do ano. Segundo informações da empresa, ele poderá ser conectado a um aparelho de telefone celular e acessar a Internet para baixar jogos, disputar partidas em rede, trocar e-mails e participar de chats. Além disso, o Advance deve ter uma mini-câmera acoplada e opção para conexão ao Dolphin, outro console que a Nintendo está desenvolvendo. O melhor é que você vai continuar curtindo seus jogos, já que o Advance deve ser compatível com cartuchos do Game Boy e do Game Boy Color.

Jogue Pinball e capture Pokémon

No mesmo estilo das antigas máquinas de fliperama, este joguinho está cheio de segredos. Você captura monstrinhos Pokémon, faz com que eles evoluam, multiplica seus pontos e descobre um montão de minigames. Desvende os segredos da mesa azul e da vermelha

Ronny Marinoto

Pikachu

O relógio aparece na tela indicando o tempo limite para a captura

1 – Captura – Acerte a bola na boca da criatura (caverna de captura), para iniciar a captura. O bichinho a ser capturado aparece no centro da tela coberta por neblina escura. Acerte a bola nos pinos (2), até que a figura fique descoberta e depois atinja o Pokémon da tela para capturá-lo.

2 – Pinos – Liberam a captura de Pokémon.

Cloyster

3 – Evolução – Mesa vermelha
Com um Pokémon capturado, jogue a bola três vezes em sentido anti-horário, através do corredor que faz a volta por cima e passa pela roleta, abrindo a passagem da caverna de evolução. Jogue a bola na caverna e escolha um dos seus Pokémon. Iniciada a evolução, acerte a

bola onde as setas indicarem, para que apareçam as letras Ex (Experiência). Apanhe-as três vezes com a bola.

Quando evolui o Pokémon muda de nome e de visual e ganha força

3 – Evolução – Mesa Azul

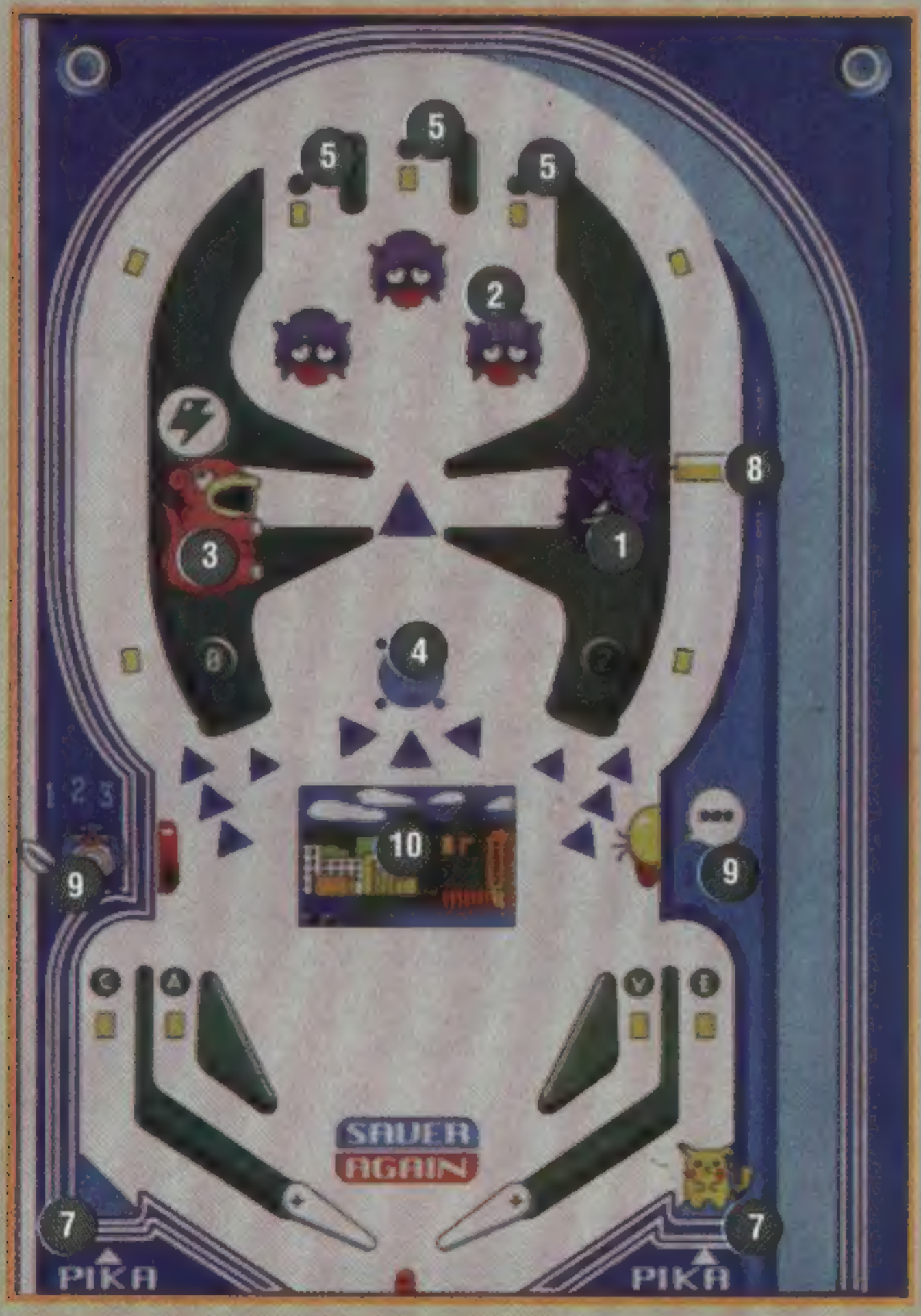
Com um Pokémon capturado, mande a bola duas vezes em sentido horário, passando pelo corredor e pela roleta, habilitando a caverna de evolução. Acerte a bola na boca do monstro e

Gengar

depois onde as setas indicarem, para que apareçam na tela as letras Ex (Experiência). Apanhe-as três vezes com a bola.

4 – Caverna de bônus

– No centro da mesa há um buraco (a caverna de bônus) que se abre quando você acende as letras da palavra CAVE (que estão nas canaletas ao lado dos flipers). Completando a palavra, a caverna de bônus se abre. Acerte a bola no buraco para iniciar o sorteio de um dos bônus possíveis. Use o botão A para definir o sorteio.



Bônus

1 - 30 segundos de bola salva. Se a bola cair, volta imediatamente.
2 - 60 segundos de bola salva.
3 - 90 segundos de bola salva.
4 - SMALL (pontos de menor valor).
5 - BIG (pontos de maior valor).
6 - Dois Pikachus (bola sempre salva nas duas canaletas).
7 - Inicia evolução.
8 - Inicia captura.
9 - Minigame Dugtrio
10 - Minigame Mewtwo
11 - Minigame Meowth
12 - Minigame Gengar

Sempre que a bola acender uma das luzes, use A ou ↓, para trocá-la de posição

Meowth

Minigames

a - Acerte o gatinho Meowth para derrubar as peças que ele está carregando. Jogue a bola para acertar as peças, que se acumulam na parte de cima. Você vence quando preencher o espaço disponível e, se perder a bola, perde pecinhas.
b - Atire a bola até eliminar os fantasmas e, quando Gengar aparecer no centro da tela, atire a bola contra ele várias vezes.
c - Para vencer Mewtwo, jogue a bola contra o seu escudo. Quando ele perder força e abrir espaço, acerte-o com a bola. Repita rapidamente várias vezes.
d - No minigame do Dugtrio, acerte a bola nas criaturas da tela, derrube todas e acerte algumas vezes no trio no centro da tela.
e - No Minigame do Seel, você deve ficar de olho na seqüência em que as foquinhas vão levantar a cabeça. Procure manter a calma e mirar bem. Você vence após acertá-las várias vezes.

Fique preparado para acertar a criatura quando ela botar a cabeça fora d'água

5 – Multiplicação de pontos – Na mesa vermelha acerte a bola na estrela (6), abrindo as pistas de luzes. Para multiplicar os pontos é preciso acender todas as luzes, passando com a bola pelas canaletas onde elas estão. Seus pontos podem ser multiplicados por 9 e depois de cada seqüência de luzes acesas você ganha um bônus de 10.000 pontos. As luzes já acesas podem ser trocadas de pista com o comando que aciona os flipers.

Staryu

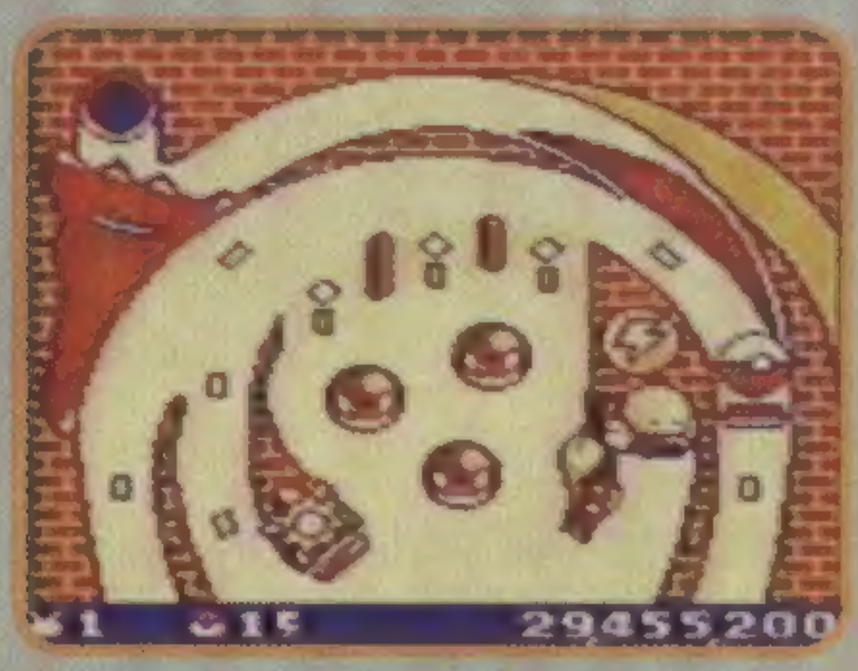
6 – Estrela – Aciona as canaletas de multiplicação.

Sempre que a bola bate na estrela, a cancela se move

Se a bola cair pela canaleta lateral, Pikachu manda um raio e a bola volta ao jogo

Poliwag

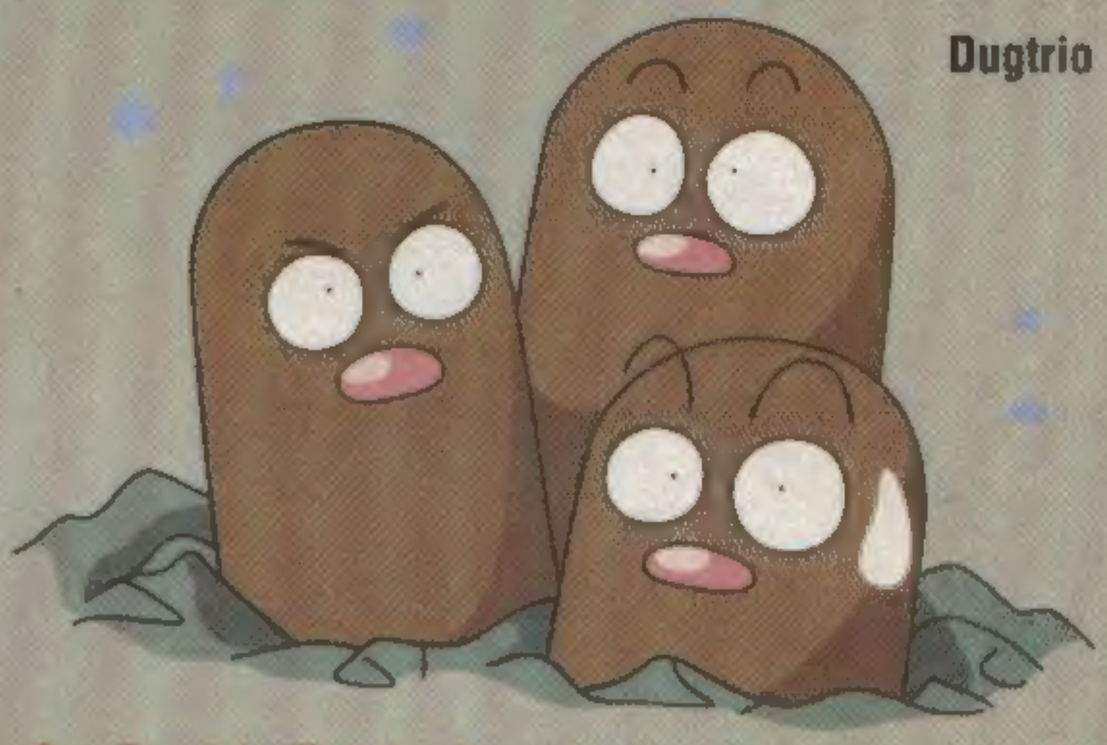
7 – Pikachu – Ele é seu aliado e fica ao lado dos flipers na canaleta em que você perde a bola. Ele pode lançar a bola de volta ao jogo se estiver carregado. Para isso mande a bola pelo corredor que contorna toda a mesa, passando pela roleta (8).



A roleta é a indicação de que a bola completou o ciclo do corredor. Lance a bola diretamente nela para ativar os outros recursos

8 – Roleta – Evolução e carga do Pikachu.

Nos minigames você consegue as maiores pontuações



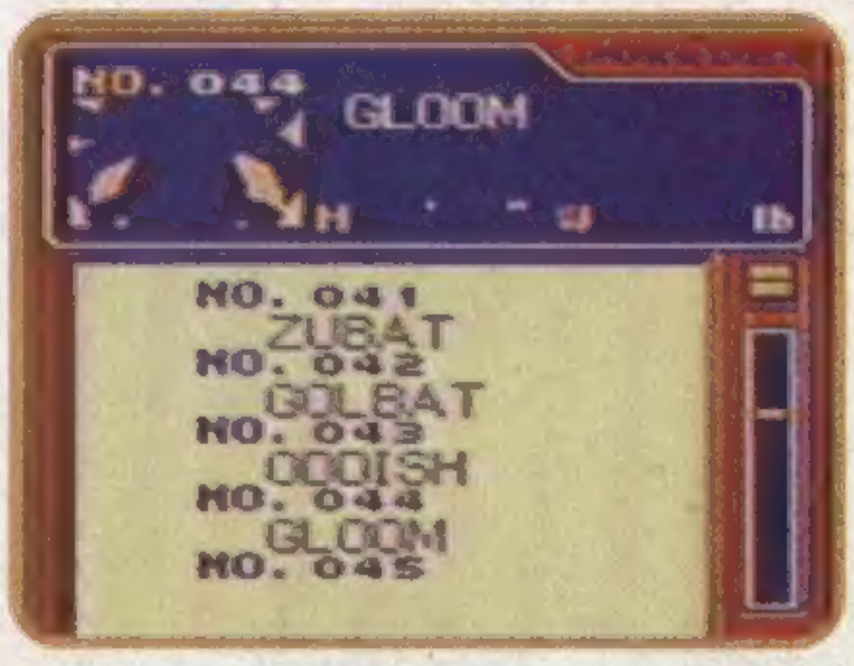
Dugtrio

9 – Dugtrio/Psyduck – Acerte a bola na cabeça dos monstros três vezes em um curto espaço de tempo, para abrir a caverna de bônus e mover-se para a próxima área do mapa. Nas diferentes áreas você encontrará novos tipos de Pokémon.

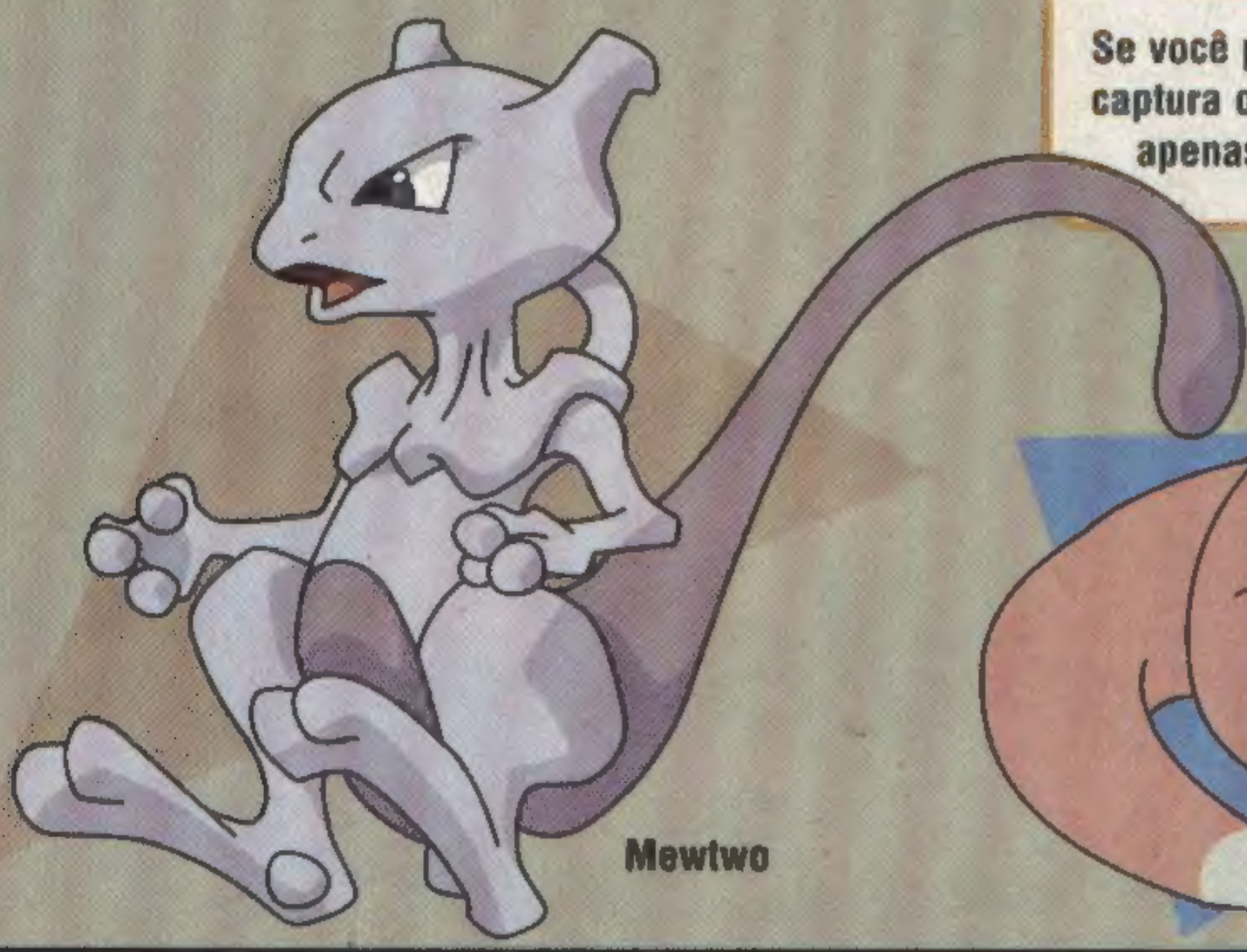
10 – Sala de Sorteios – Janela que mostra o sorteio.

Pokédex

Os Pokémon capturados ficam guardados em um inventário, onde você pode conferir o nome e outros dados de seu monstrinho.



Se você perder a bola antes de terminar uma captura ou evolução, no Pokédex aparecerá apenas a sombra da criatura



Mewtwo

Slowpoke

Pikachu, eu escolho você!

Desvende os segredos e pegue todos os Pokémon

Ronny Marinoto

Faça como um verdadeiro mestre Pokémon, abasteça sua mochila com tudo o que puder pegar de comida e água: a viagem será longa e o caminho é perigoso, mas muito divertido. Os jogos da série Pokémon para Game Boy são cheios de segredos e escolhendo a versão Azul, Amarela ou Vermelha, você tem de seguir o mesmo roteiro básico.

Uma das opções mais legais permite trocar Pokémon de um jogo para outro, conectando-se dois Game Boy com jogos diferentes. A maioria dos Pokémon passa por mutações, transformando-se em uma criatura mais evoluída e ganhando um novo nome e aparência diferente.

Clefairy

O objetivo de cada jogador é ter a maior quantidade de criaturas possível e treiná-las para que sejam as mais fortes do universo. Há muitos treinadores no mundo e por isso não faltam desafiantes.

Entre eles há também os melhores de cada região ou cidade, que são chamados de líderes – você poderá encontrá-los no Ginásio de Treinamento (Gym). Para cada líder que você vencer, receberá uma insígnia, que vai provar sua superioridade.

Há também uma Liga Pokémon, da qual somente os melhores treinadores podem participar. Para estar entre eles é preciso ter oito insígnias. Siga nosso roteiro para conseguir todas as insígnias e Pokémon do jogo e mostre à galera que você é um mestre.

Eevee

Mania de Pokémon

Eles estão por toda parte: chaveiros, álbum de figurinhas, desenhos animados na TV e no cinema e, claro, jogos de videogame. Criados no Japão, os Pokémon podem ser qualquer criatura que você possa imaginar: borboletas, ratos, gatos, uma infinidade de seres que ganham movimentos e poderes. Eles participam de batalhas, parecidas com as dos antigos seriados japoneses de TV, com monstros horríveis ou até muito fofinhos lutando e disparando raios superpoderosos uns nos outros.

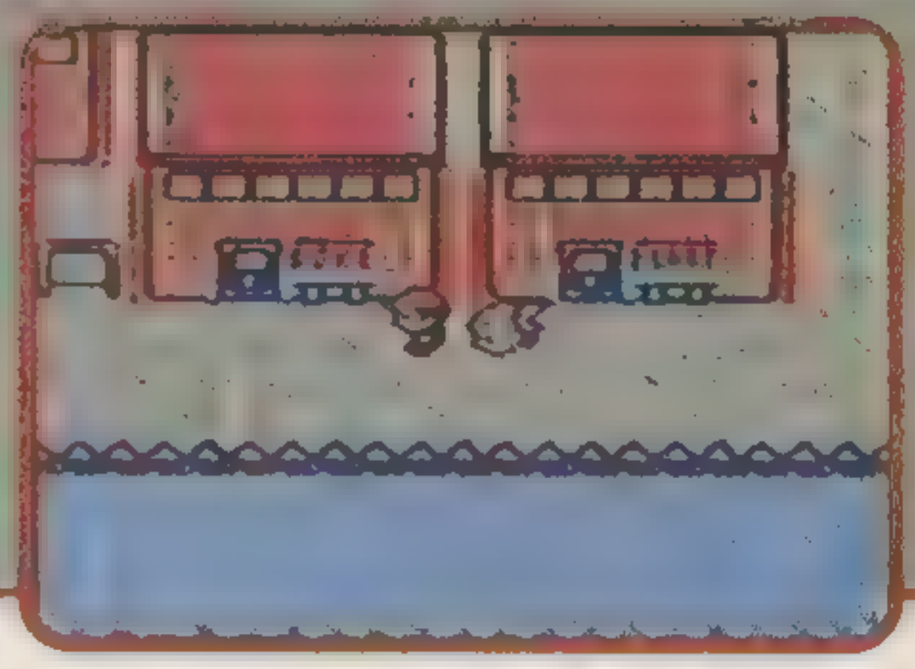
Essa piração toda veio da cabeça de Satoshi Tajiri, que tinha mania de sair pelas ruas capturando insetos e bichinhos de todo tipo, cadastrava-os e fazia lutas com eles. Em sua imaginação, ele via monstros poderosos e inventava ataques do tipo a que assistia nos filmes da TV. A brincadeira foi mais longe e tornou-se realidade. Agora você também pode capturar suas criaturas e treiná-las no seu Game Boy. Seja você também um Mestre Pokémon.

Ash e Pikachu

Manual do treinador

- Se possível leve sempre com você diferentes Pokémon de técnicas variadas, ou seja, um de fogo, um elétrico, um aquático, um terrestre e assim por diante.
- Para aumentar os Pokémon em seu Pokédex, você poderá evoluir certas espécies para não precisar capturá-las.
- Você nunca conseguirá capturar um Pokémon de outro treinador, apenas os selvagens.
- Para facilitar as capturas, compre sempre as Pokébolas mais avançadas e antes de jogá-las em uma criatura, deixe-a com pouca energia, para que ela não escape.
- Para saber onde encontrar uma determinada espécie, use a opção Pokédex, depois clique no espécie desejada e, no menu do lado direito, clique em Area.
- Visitando uma cidade, recupere a energia de seus Pokémon: passe no mercado para comprar itens e salve o jogo antes e depois de batalhas difíceis.
- Use a bicicleta dentro de cavernas para mover-se mais rapidamente.
- Os Pokémon trocados podem continuar com você. Por isso não se preocupe em capturar outro.

Butterfree



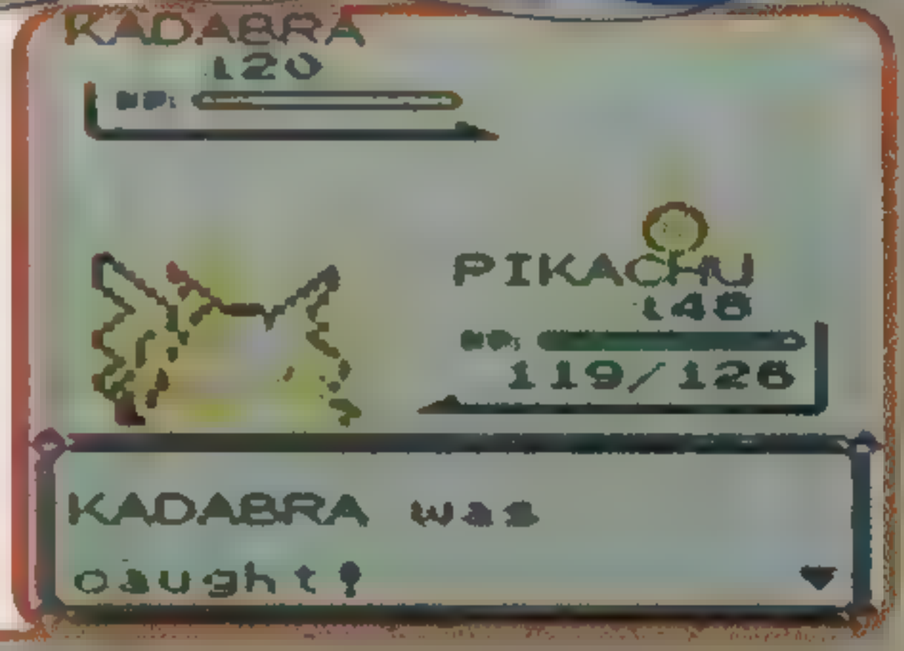
Casinha Poké e Mart

Nas casinhas Poké, falando com a menina no balcão você recupera a energia dos Pokémon que estiverem com você. No mesmo local você pode guardar ou retirar itens, clicando no computador no canto da sala, e guardar os Pokémon capturados. Para entrar no Cable Clube e trocar Pokémon com seus amigos, fale com a menina que bloqueia a passagem perto do computador. Lembre-se de que este recurso só pode ser usado se você estiver conectado a outro Game Boy, com outro jogo de Pokémon, usando um cabo link.
No Mart (mercado), você compra itens para recuperar energia, capturar outros Pokémon, curar envenenamentos, entre outras coisas. Em cada cidade você pode encontrar itens diferentes, por isso não deixe de visitar o mercado em todas elas.

Lapras

A captura

Em todas as regiões você pode capturar novas espécies de Pokémon, o que pode dar algum trabalho. Avançando no jogo você receberá varas de pescar para aumentar sua coleção de Pokémon. Trocas também serão oferecidas por outros treinadores e se você deseja ser o melhor, deve fazê-las. Não é muito útil ter dois da mesma espécie e você só pode levar seis Pokémon com você. Os outros ficam guardados. Algumas espécies raras vão ser difíceis de conseguir, mas vale tentar.



Roteiro do mestre

O roteiro foi elaborado a partir do jogo Pokémon Amarelo (Edição Especial Pikachu), mas é basicamente o mesmo nas versões Azul e Vermelha, com apenas algumas diferenças em itens e Pokémon encontrados

Um garoto pode começar a treinar Pokémon quando completa 10 anos de idade. O jogo tem início exatamente no dia em que Ash, um menino louco por Pokémon, completa 10 anos e vai começar seus treinamentos.

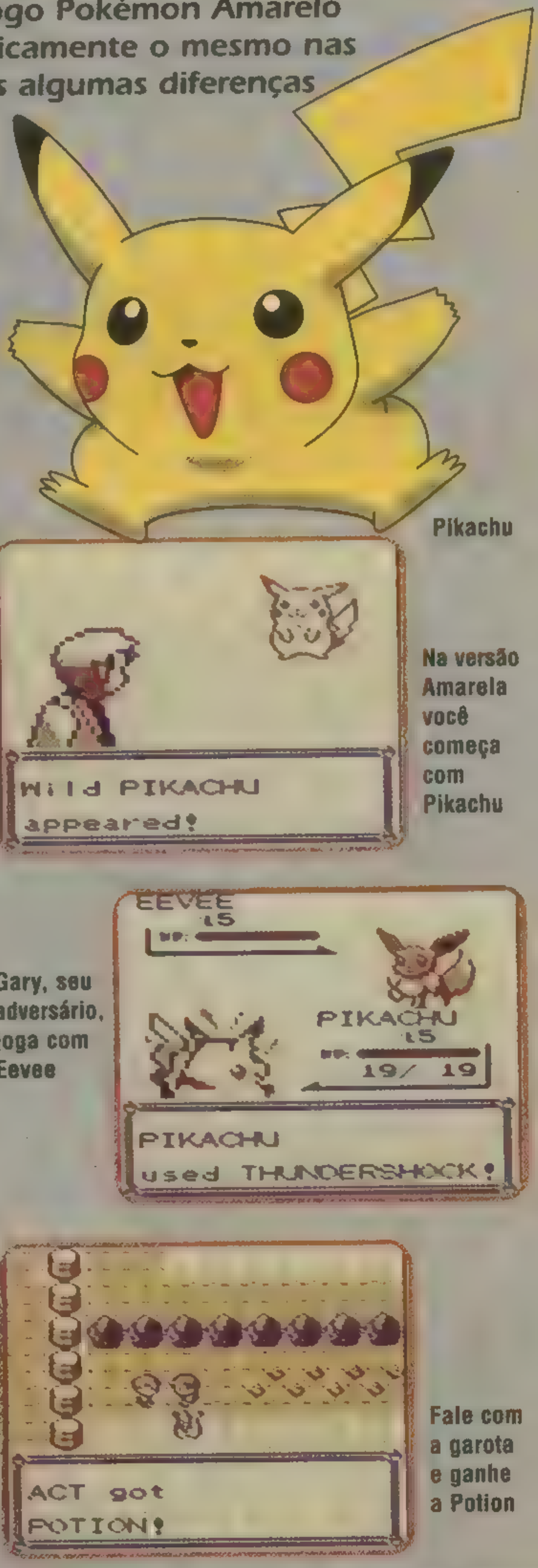
A aventura começa em Pallet Town. Nas versões Azul e Vermelha você deve escolher um Pokémon entre três tipos diferentes que lhe serão oferecidos pelo professor Carvalho. Ele é seu instrutor e vai ajudá-lo em suas tarefas para que você possa ser o melhor. Já na versão Amarela, que é especial, você recebe Pikachu, um rato elétrico.

Assim que começar, saia da casa e pegue a trilha para o Norte. O professor Carvalho virá correndo buscá-lo, pois é muito perigoso viajar sem um Pokémon. Ele vai levá-lo para sua casa e você receberá seu primeiro Pokémon. Na versão amarela, isso só acontece após a captura de um Pikachu.

Quando tentar sair da escola, você será desafiado pela primeira vez. Gary, o neto do professor, está iniciando seu treino no mesmo dia e vai desafiá-lo. Ele ganhou um Eevee em sua primeira batalha. Use sempre o Thundershock.

Depois deste aprendizado, inicie a viagem. Vá pelo Norte e fale com as pessoas no caminho: elas podem lhe dar informações muito úteis ou até presenteá-lo com itens. Fale com a menina para ganhar Potion, o item que recupera a energia perdida em batalhas.

A primeira cidade a ser visitada será Viridian City. Vá ao mercado, fale com a balconista e com as pessoas que estão lá dentro, em seguida leve notícias ao professor Carvalho. Só depois disso você poderá fazer compras no mercado e sua passagem será liberada. Falando com o professor você receberá o Pokédex, que identifica e armazena todas as informações sobre as criaturas que capturar ou encontrar durante o jogo. Por meio deste equipamento, as informações são passadas para o professor.

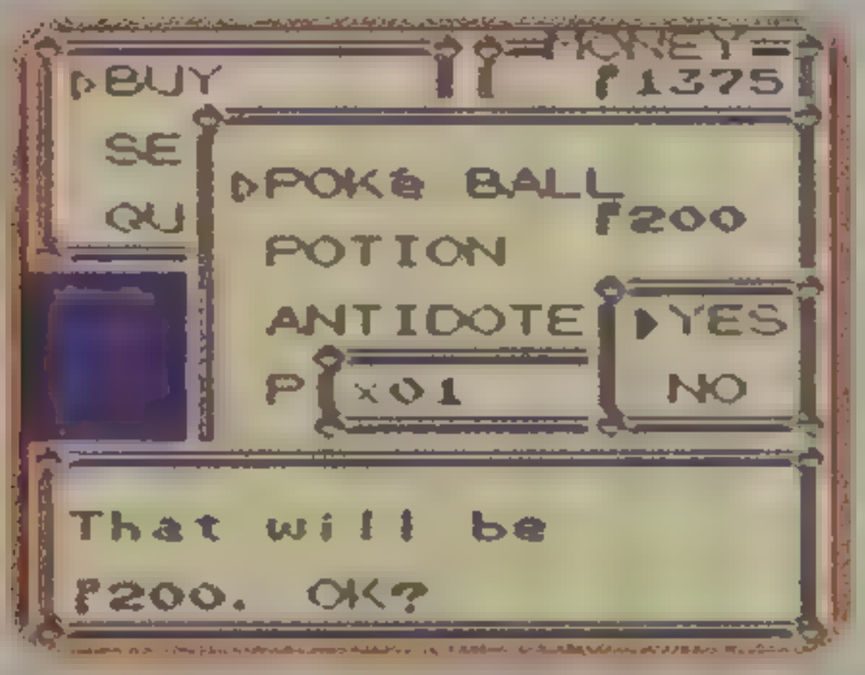


Pikachu

Na versão Amarela você começa com Pikachu

Gary, seu adversário, joga com Eevee

Fale com a garota e ganhe a Potion



No mercado, compre Pokébolas, indispensáveis para você capturar novas espécies para treinar. Aprenda a técnica da captura com o velho, no centro da cidade.

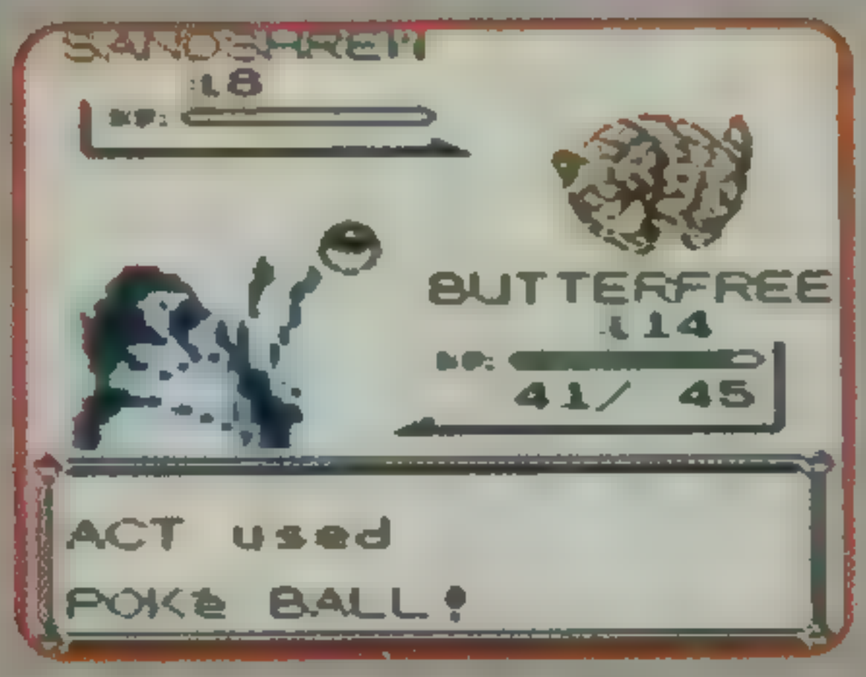
Siga para o Norte e atravesse a floresta de Viridian, para chegar em Pewter City. Passe pelo Poké e pelo mercado e fale com o menino. Ele vai levá-lo até o ginásio para enfrentar Brock, o treinador da cidade. Vencendo-o você receberá sua primeira insígnia e também o TM 34 (Tecnical Machine).

Confira as insígnias apertando Start e selecionando a opção que tem o nome que você deu ao seu personagem. Siga pela Rota 3, que é o caminho da esquerda. Você enfrentará vários treinadores até a caverna Mt.Moon. Lá há uma passagem para a Rota 4, com mais desafiantes e os seguintes itens:

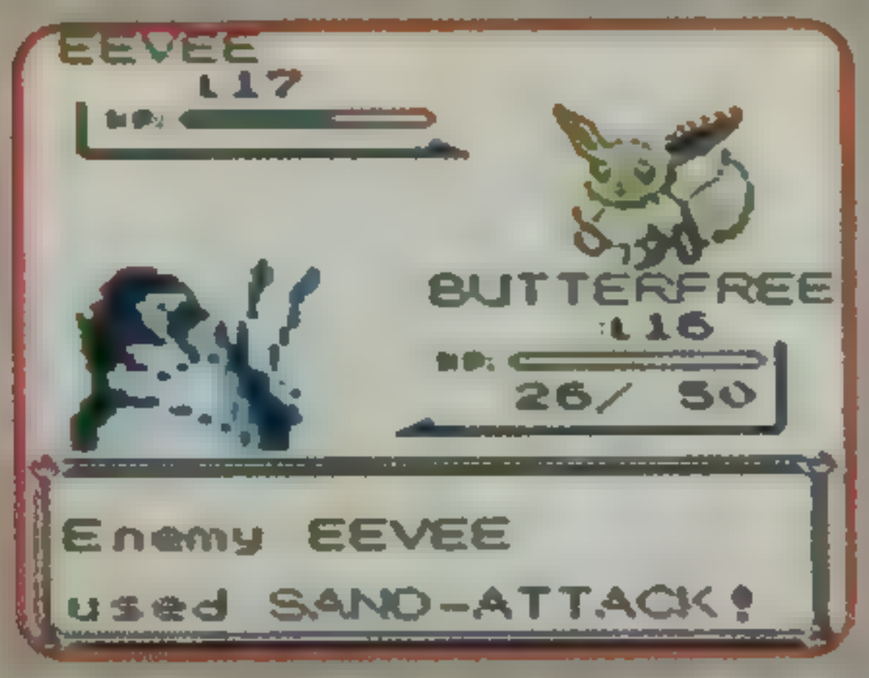
- **TM 12**
- **2 Potion**
- **Rare Candy** - Aumenta um level para quaquer Pokémon
- **Escape Rope** - Teleporte para fora de cavernas ou lugares fechados
- **Moon Stone** - Pedra da lua, para evoluir o Nidorino, Nidorina, Clefairy ou Jigglypuff
- **TM 01**
- **HP up** - Aumenta em um ponto a energia total de um Pokémon
- **Dome fóssil** ou **Helix fóssil**

Pela primeira vez você vai lutar contra um adversário da equipe Rocket, seus maiores oponentes. Na travessia da caverna, depois de vencer o SuperNerd, escolha entre o Dome Fóssil, que posteriormente se tornará o Pokémon Kabutops. ou o Helix Fóssil, que vai se tornar o Pokémon Omanyte. Em seguida você será desafiado por Jessie e James. Eles trazem para a batalha Ekans (Lv 14), Mewth (Lv 14), Koffing (Lv 14). Saindo da caverna, pegue a Rota 4 em direção a Cerulean City.

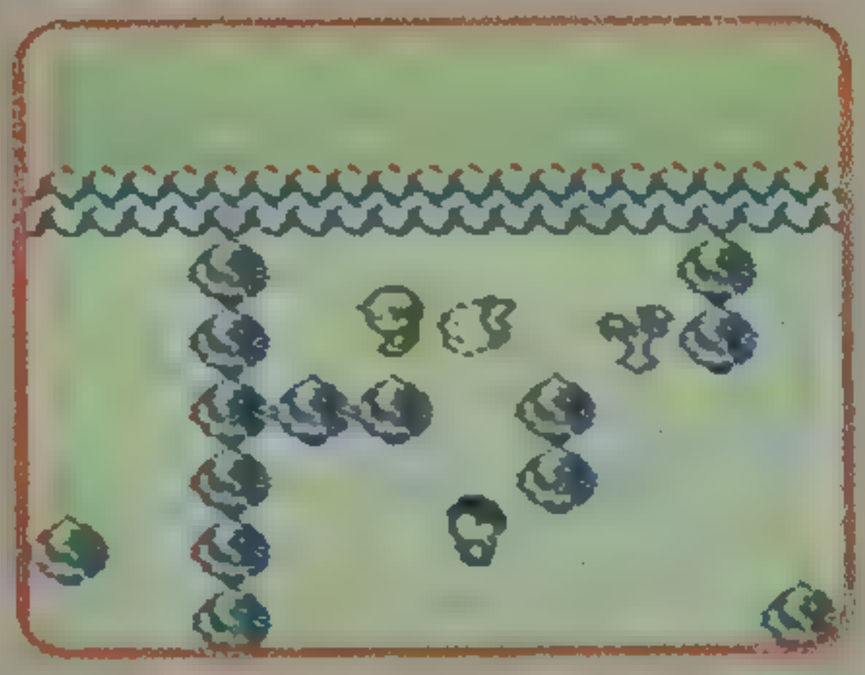
Kabutops



No caminho novos treinadores vão desafiá-lo. Pegue o TM 04 dentro de uma Pokébola, ■ você ainda poderá capturar um Sandshrew nas proximidades.



Em Cerulean fale com as pessoas e vá para o Norte. Gary vai desafiá-lo. Ele traz Spearow (Lv 18), Sandshrew (Lv 15), Rattata (Lv 15), Eevee (Lv 17).
Continue subindo e vencendo seus desafiantes. O Nugget que você ganha pode ser vendido para arrecadar mais dinheiro. Os desafiantes são fracos, mas enfrente um de cada vez para recuperar sua energia nos intervalos.
Depois das batalhas, quando estiver forte, vá para o ginásio da cidade e enfrente o treinador. A líder Misty possui criaturas aquáticas (um Staryu e um Starmie) e é difícil vencê-la. Quando conseguir você ganhará a segunda insígnia e o TM 11.
O TM 11 contém uma técnica importante: o Cut, que possibilita o corte daquelas árvores diferentes que, às vezes, bloqueiam o caminho. Ensine-a para um Pokémon: posicione-se de frente e encostado para a arvorezinha; em seguida selecione seu Pokémon e use a nova técnica.
Fale com o vendedor de bicicletas e com a menina que mora logo acima. Ela vai presenteá-lo com um Bulbasauro. Volte para o caminho do Norte e fale com o homem perto da Pokébola. Ele vai entregar-lhe um Charmander. Em seguida pegue a bola que tem o TM 45 ■ siga para a direita, passando por muitos outros treinadores.



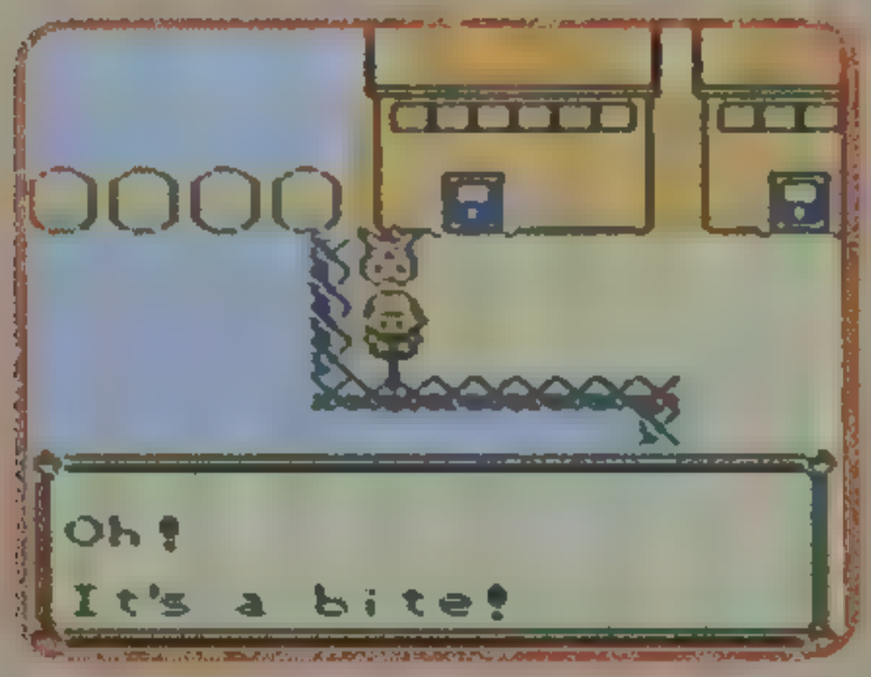
Encontre no mesmo caminho o TM 19. Na casa de Bill, uma surpresa: ele está vestido de Pokémon. Fale com ele e em seguida use o computador para tirar sua fantasia. Ele vai dar a você o S.S. Ticket, seu ingresso para o barco que parte de Vermillion City.

Volte para Cerulean e fale com a policial que vai desimpedir a porta. Entre na casa e saia do outro lado, pelo buraco na parede. Lute contra um integrante da equipe Rocket e recupere o TM 28. Vá para o Sul e pegue a Rota 5.

Bulbasauro

Se descer pelo meio do caminho você sai na casa de um treinador que cobra uma taxa para subir o level de seus Pokémon. Se quiser deixe um deles lá e pegue-o mais tarde. O preço depende de quanto tempo seu Pokémon vai ficar ali. É um bom negócio para criaturas fracas pois não correm risco enquanto sobem de nível. Entre na casinha da direita ■ atravesse pela passagem subterrânea até Vermillion City. Na cidade fale com o pescador na terceira casa e ganhe uma vara de pescar. Desça, entre na segunda casa, fale com todos ■ ganhe a Bike Voucher.

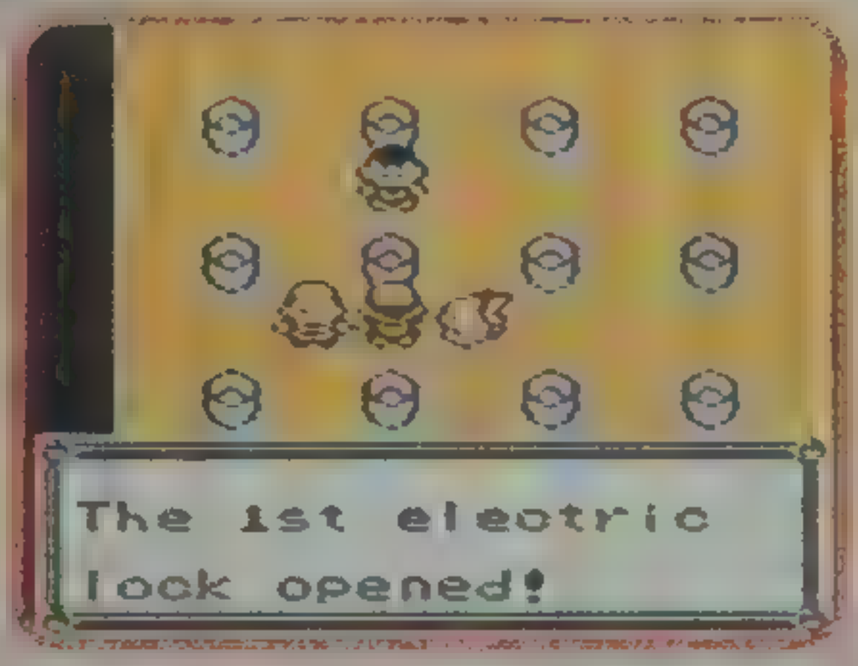
Nesta casa, Pikachu vai se apaixonar por uma Clefairy. Antes de sair fale com ele para tirá-lo do transe.



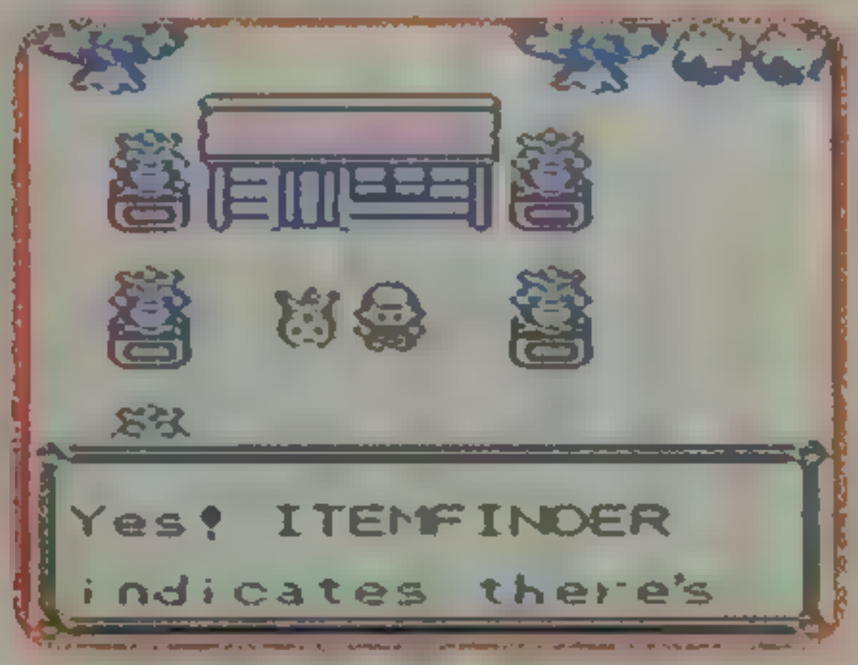
Você já pode usar a vara de pesca para capturar criaturas aquáticas. Vá para Cerulean e troque com o vendedor o Bike Voucher por uma bicicleta, que é um meio de chegar rapidamente aos lugares. Volte para Vermillion City, desça até o barco S.S. Anne e mostre seu bilhete ao guarda para ter a passagem liberada.
Dentro do barco visite as cabinas, fale com todos os passageiros para ganhar o TM 08 e enfrente alguns treinadores. Desça as escadas e continue visitando as cabinas. No final do corredor Gary vai desafiá-lo novamente. Ele tem um Spearow (Lv 19), um Sandshrew (Lv 18), um Rattata (Lv 16) ■ um Eevee (Lv 20).

Desça outra escada e fale com o capitão para pegar o HM 01. No primeiro piso desça a escada da direita, vá entrando nas cabinas e enfrentando os marujos. Você encontrará o TM 44. Vença todos e retorne para a cidade.

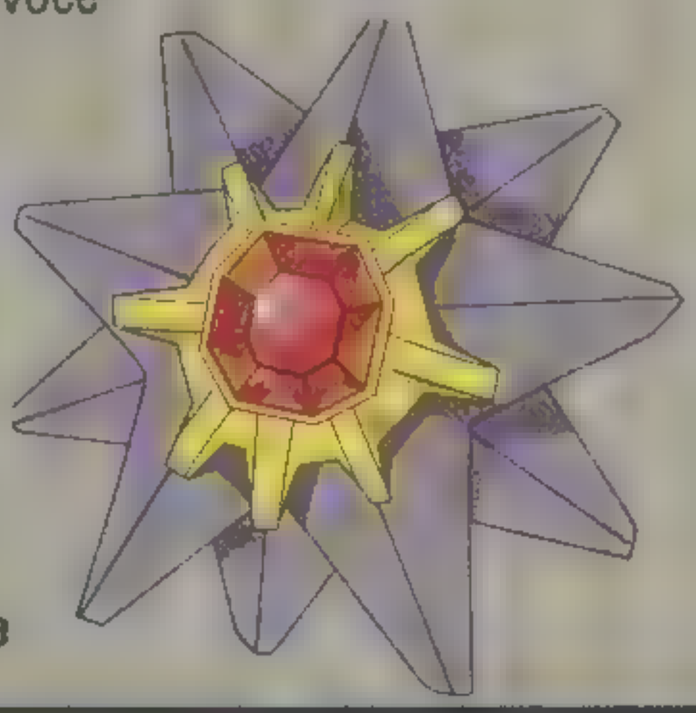
Com a técnica Cut corte a árvore para liberar a entrada do ginásio. Os treinadores deste Gym são feras em criaturas elétricas. Derrote os três caras no salão e depois destrave a porta. Encontre os dois baldes com interruptores escondidos. Isso não vai ser fácil pois a combinação é trocada a cada erro. O jeito é prestar atenção onde eles mais aparecem e tentar adivinhar. Muitas vezes eles aparecem no próximo balde da seqüência.



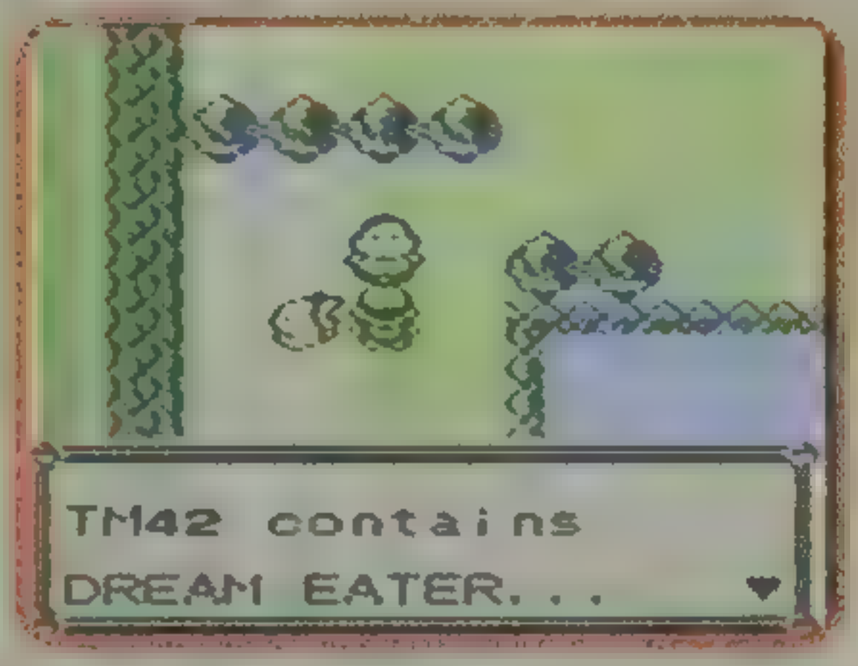
Com a porta aberta, siga para enfrentar o líder e ganhar outra insígnia e o TM 24, um superataque para criaturas elétricas.
Saia do ginásio e fale com a policial no centro da cidade para ganhar um Squirtle, um dos melhores aquáticos. Pegue o caminho da direita, entre na caverna Diglet's e atravesse para o outro lado.
Na primeira casa você pode trocar um Clefairy por um Mr. Mime e aumentar sua coleção. Na segunda casa, fale com o cara que estuda os Pokémon. Se você tiver dez ou mais criaturas capturadas, ele vai entregar-lhe o HM 05, útil em cavernas escuras. Desça mais e pegue um HP up e um Moon Stone.



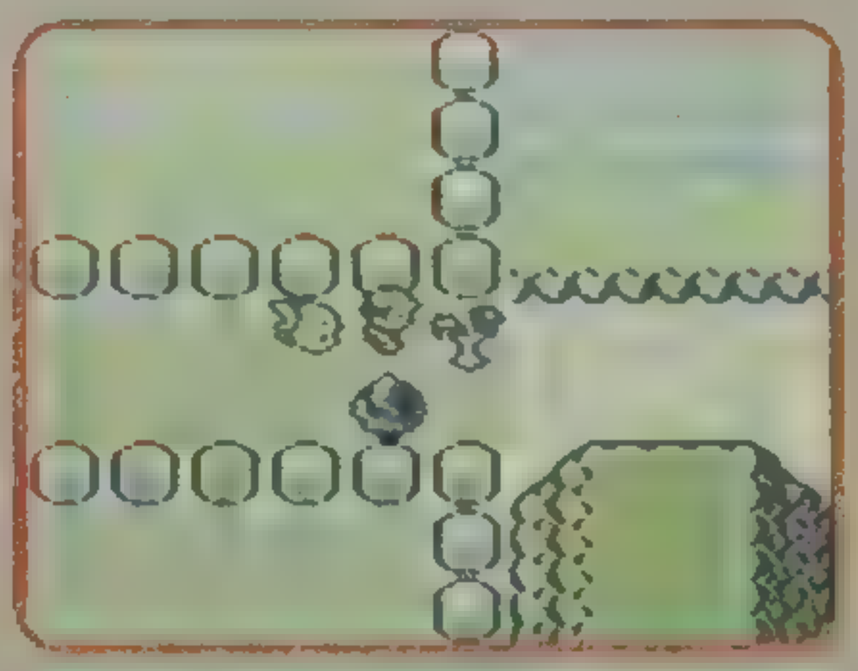
Volte à caverna e atrevesse-a de novo. Vá pela direita pegando a Rota 11, cheia de treinadores sedentos por uma disputa. Ao final do caminho, entre na guarita e suba ao segundo andar. Fale com o cientista. Se você tem 30 ou mais Pokémon, ganhará o Finder, que, quando utilizado, apita para indicar locais onde há itens escondidos.



Starmie



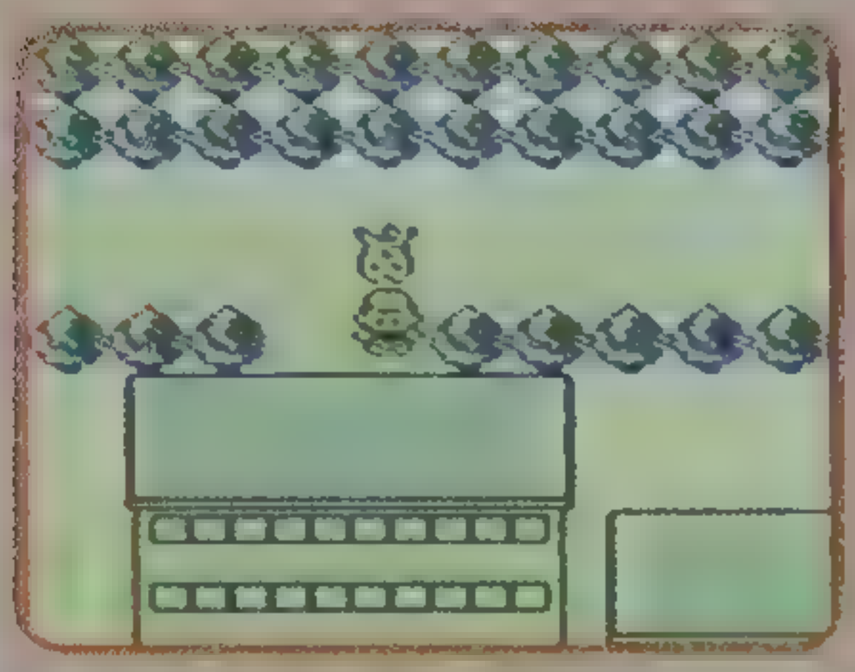
Vá procurar o professor Carvalho. No caminho fale com este homem em Viridiam City e pegue o TM 42 que tem o Dream Eater, usado somente por Drowzee.
Fale com o professor Carvalho, vá para Pewter City, corte a árvore que bloqueia a passagem ao lado do museu e fale com os cientistas para ganhar o Old Amber.



Siga para Cerulean, pegue o caminho da direita e corte a árvore que impede a passagem. Siga, enfrente outros treinadores e encontre o TM 30. No final da trilha há uma casinha Poké e a entrada do Rock Tunnel (use a técnica Flash para iluminá-lo). Neste túnel não há itens, apenas treinadores para desafiá-lo.

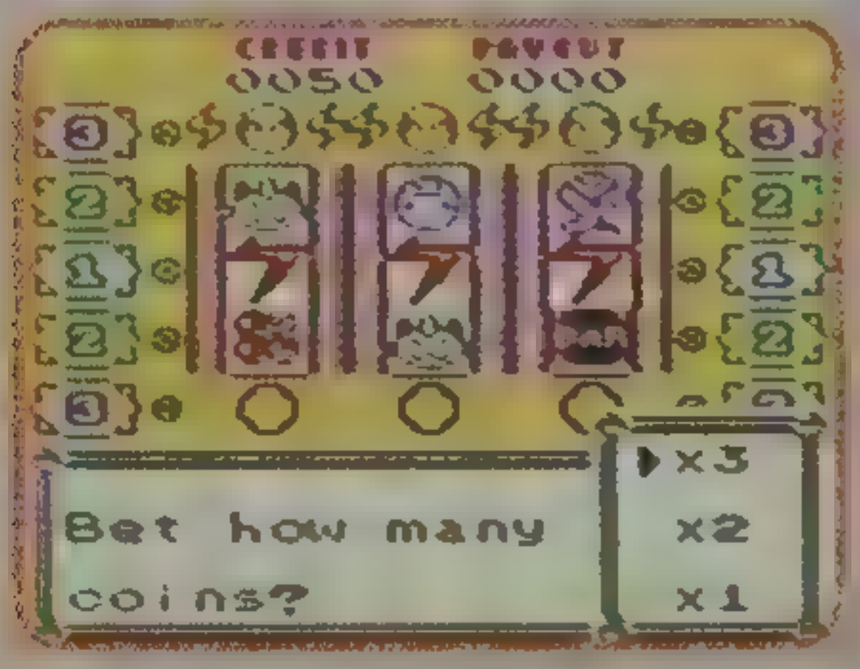
A saída será em Lavender Town. Fale com o povo da cidade e pegue o caminho da esquerda.

rota 8+7. Novos treinadores vão desafiá-lo. Chegue à casa do túnel e atravesse a passagem subterrânea até Celadon City.



Na cidade, dê a volta por trás das casas e entre pelos fundos do prédio para ganhar um Pokémon Eevee. Vá até o bar da cidade e pegue o Coin Case com o cara sentado na mesa do canto.
Visite o mercado. No segundo andar você pode comprar os TMs 1, 2, 5, 7, 9, 17, 32, 33, 37. No terceiro andar pegue o TM 18 com o balconista e no telhado compre bebidas na máquina e troque-as com a menina:
- Fresh Water por TM 13
- Soda Pop por TM 48
- Lemonade por TM 49

Compre uma ou duas bebidas a mais pois você vai precisar mais adiante. Saia e vá para o ginásio em busca da terceira insígnia. O lugar só tem treinadoras especialistas em criaturas vegetais. Vença a líder Érika ■ ganhe o TM 21.



Visite o cassino da cidade. Se quiser arriscar, troque dinheiro por fichas no caixa e aposte nas máquinas caça-níqueis. Fale com o cara perto da parede (ele é da equipe Rocket) e vença-o. Verifique o pôster na parede para encontrar um botão secreto. Aperte-o e uma passagem secreta se abrirá na parede. Entre por ela para encontrar outros treinadores e os seguintes itens:

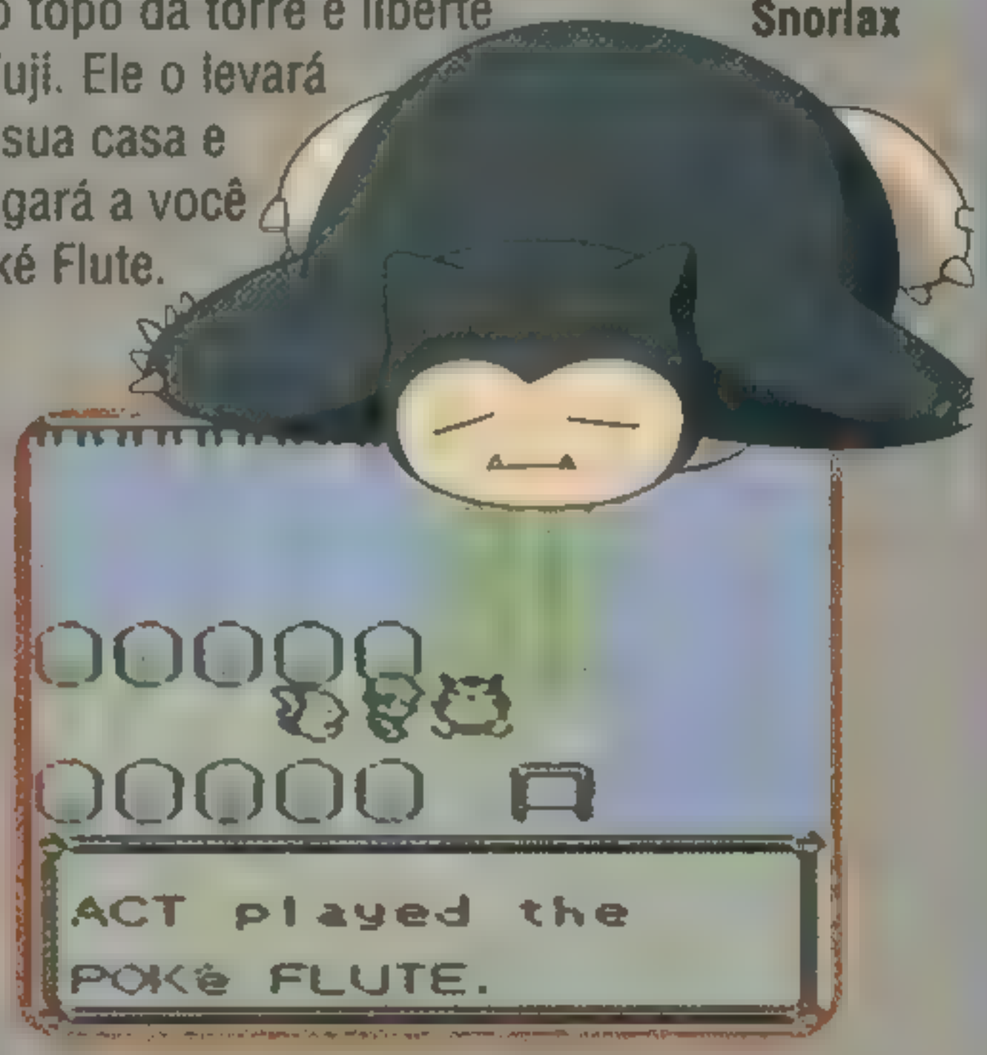
- **Escape Rope**
- **Nugget**
- **TM 07**
- **Moon Stone**
- **SuperPotion**
- **HiperPotion**
- **TM 10**
- **Rare Candy**
- **TM 02**
- **Lift Key** - Chave para o elevador
- **HP up**
- **Iron** - Aumenta em um ponto a defesa de qualquer Pokémon
- **Silph Scope** - Detector de fantasmas

No topo do cassino enfrente Jassie e James e depois o chefão Giovanni. Vença-o e pegue o Silph Scope. Vá para Pokémon Tower em Lavender Town, suba nos andares assombrados por fantasmas e passe pelos labirintos enfrentando os treinadores. Gary vai desafiá-lo novamente. Pegue na torre os itens:

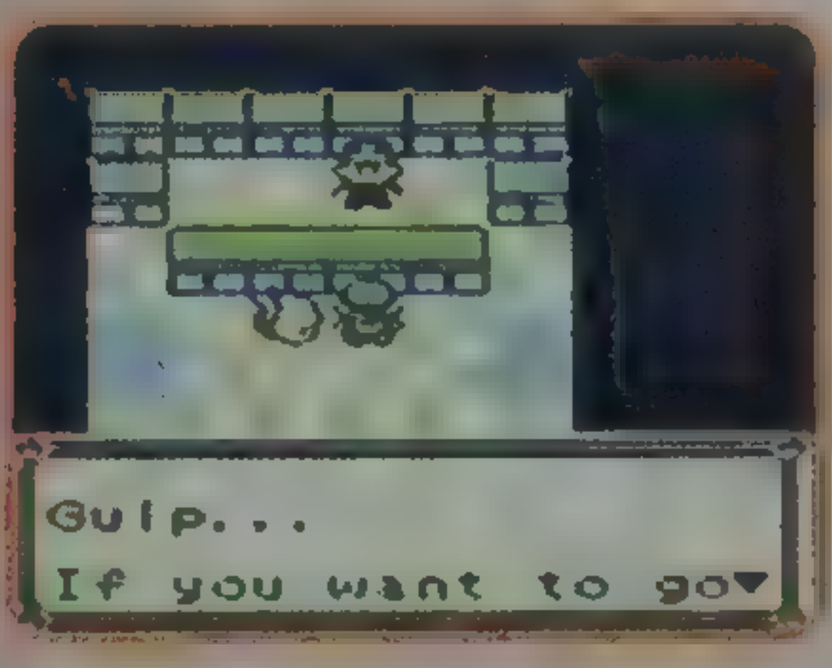
- **Escape Rope**
- **Awakening** - Acorda um Pokémon que foi colocado para dormir em batalha
- **HP up**
- **Elixir** - Recupera toda a energia de um Pokémon
- **Nugget**
- **X Accuracy** - Cura um Pokémon que teve a visão afetada durante uma batalha
- **Rare Candy**

Vá ao topo da torre e liberte Mr. Fuji. Ele o levará para sua casa e entregará a você a Poké Flute.

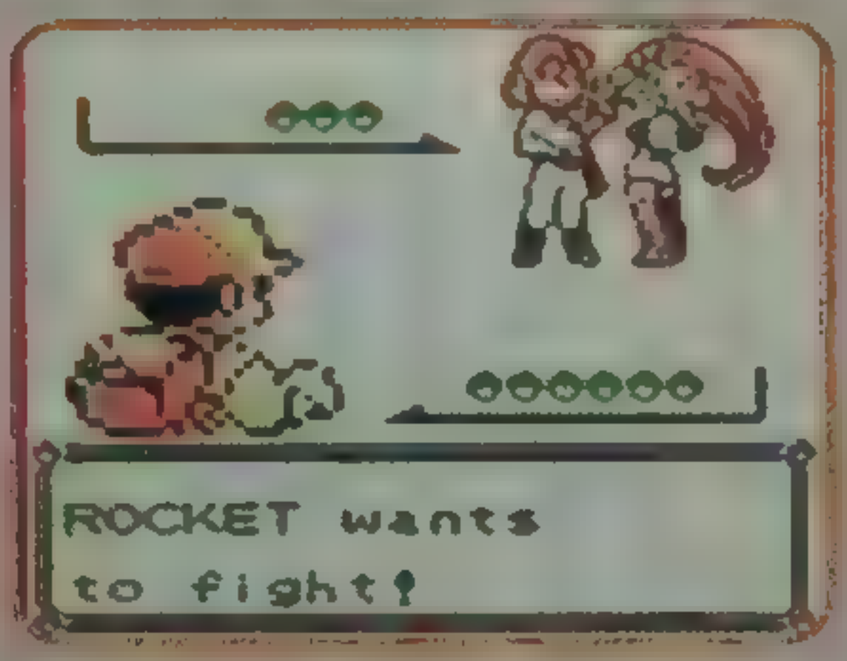
Snorlax



Em Vermillion City pegue a Rota 12. Use a Poké Flute para acordar o Snorlax que bloqueia o caminho. Ele vai lutar contra você e pode ser capturado.



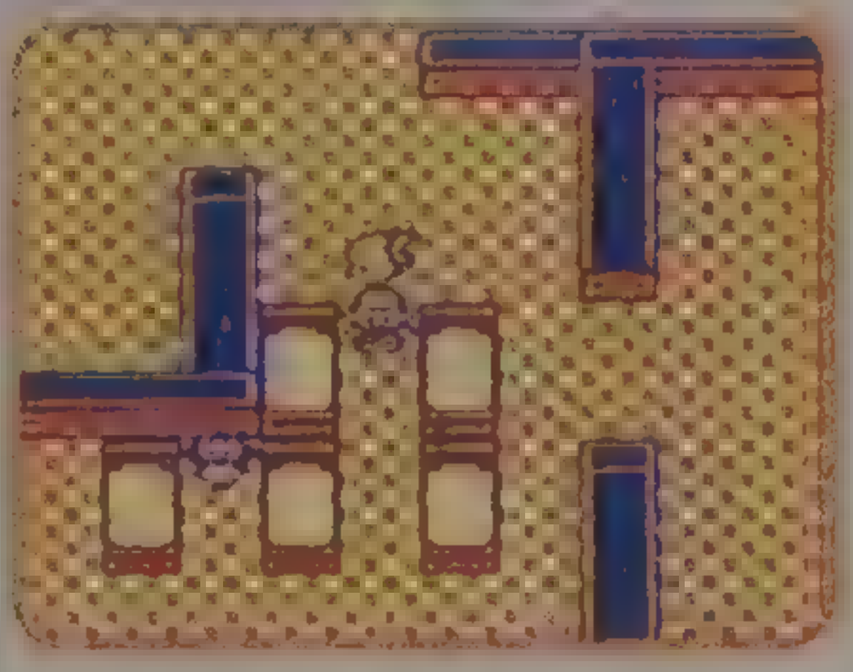
Volte para Lavender Town e pegue a trilha da esquerda. Na guarita entregue a Soda Pop ou a Fresh Water para o guarda e ele vai deixá-lo passar. Entre em Saffron City, fale com o homem na casa Mr. Psychic's e receba o TM 29. Siga para o ginásio da cidade e entre no primeiro galpão. Vencendo os treinadores escolha um Hitmonlee ou um Hitmonchan.



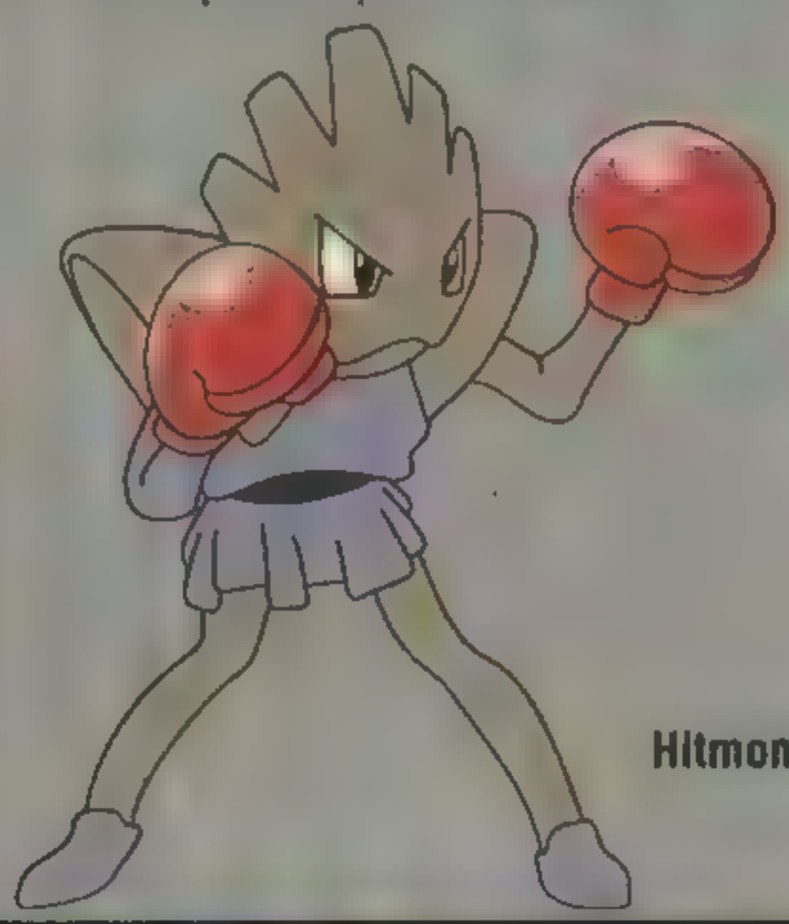
Entre no prédio central da cidade, o Silph Company, que tem 31 treinadores muito fortes. Veja os itens que pode pegar em Silph Company:

- **Tm 36**
- **HyperPotion**
- **Full Heal** - Cura todo tipo de veneno ou paralisia
- **Max Revive** - Revive qualquer Pokémon, deixando-o com a energia cheia
- **Escape Rope**
- **Card Key** - Abre as portas do Silph Company
- **Protein** - Aumenta em um ponto o ataque
- **TM 09**
- **HP up**
- **X Accuracy**
- **TM 03**
- **Calcium** - Aumenta em um ponto o ataque especial
- **Carbos** - Aumenta em um ponto a velocidade
- **Rare Candy**
- **TM 26**
- **Master Ball** - Uma Pokébola que captura qualquer Pokémon

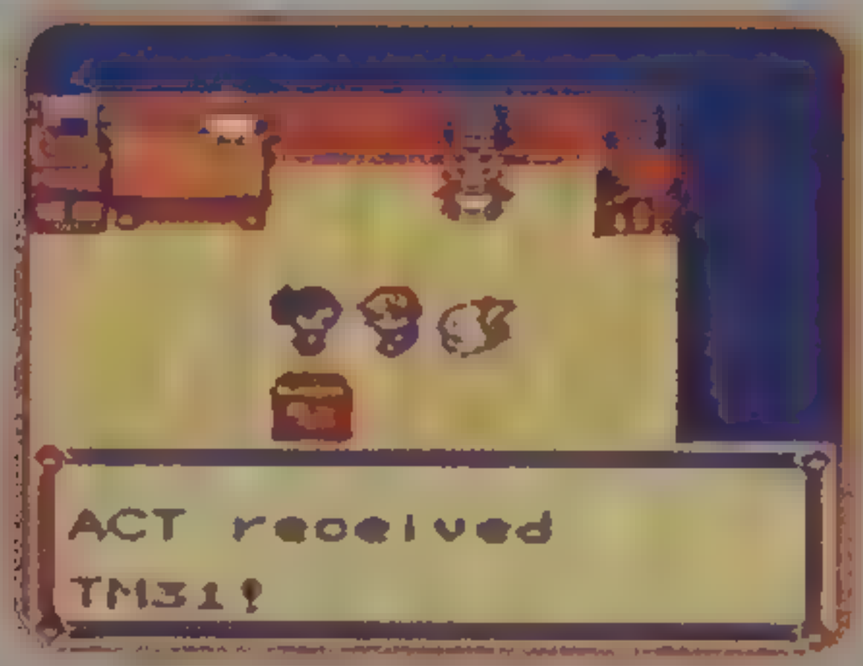
No quinto andar pegue a Card Key para abrir todas as portas do Silph Company. No terceiro andar, abra a primeira sala e entre no teletransporte que o levará até Gary, no sétimo andar. Ele está muito forte e tem Sandslash (Lv 38), Cloyster (Lv 35), Magneton (Lv 37), Kadabra (Lv 35) e Flareon (Lv 40).
Vença, fale com o menino e ganhe o Pokémon Lapras. Entre no outro teleporter e vá direto ao décimo-primeiro andar para enfrentar Jassie e James e logo em seguida o chefão Giovanni.



A menina que está no nono andar, recupera a energia que seus Pokémon perderam em batalha. Vença as duas lutas, fale com o presidente e receba a Master Ball, que só será usada no final para capturar Mewtho.

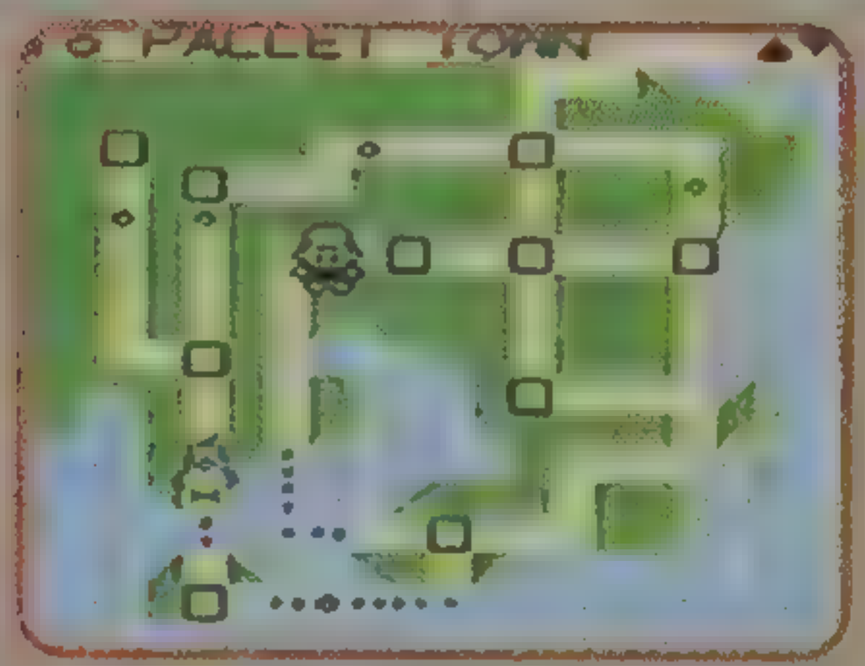


Hitmonchan

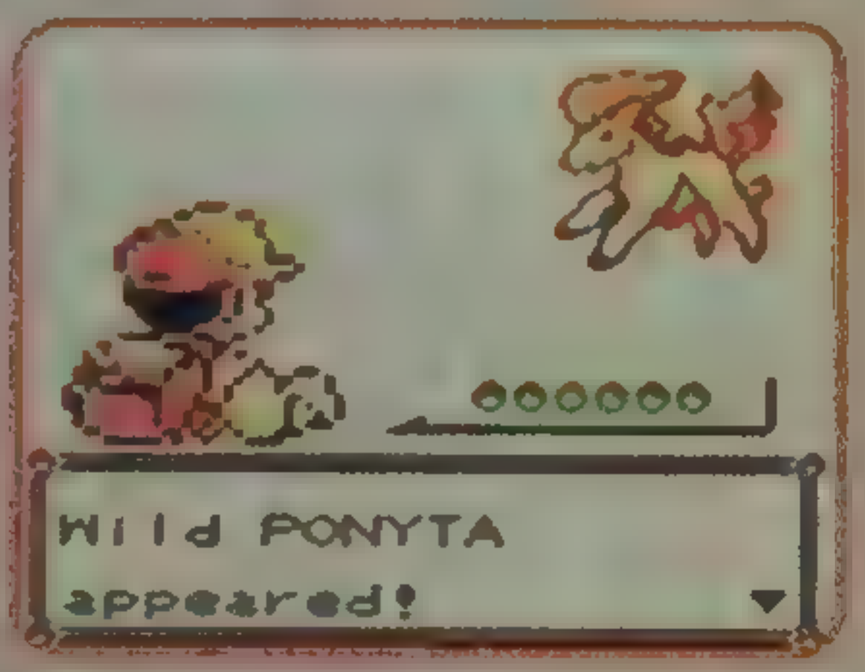


Saia do prédio e vá falar com a menina que mora no andar acima da casa, no canto esquerdo no alto da cidade, onde antes havia um guarda bloqueando sua passagem. Entregue a ela uma Poké Doll ■ receba o TM 31. Siga para o segundo galpão do ginásio, que também teve sua entrada liberada. Use os teleportes e vá enfrentando os treinadores do local.

A líder da cidade é Sabrina, que tem criaturas mágicas, como Abra (Lv 50), um Kadabra (Lv 50) e um Alakazam (Lv 50). Vencendo você ganha sua quinta insígnia e o TM 46.
Pegue o caminho da esquerda para sair de Saffron City. Atravesse Celadon City e pegue a rota 16, na saída do lado esquerdo da cidade. Corte a árvore e passe pela guarita. Entre na casa que fica do outro lado e fale com a menina para ganhar o HM 02, com a técnica Fly, que deve ser ensinada para um Pokémon voador. Além de ser um ótimo ataque, é uma habilidade que permite voar direto para os lugares já visitados, escolhendo-os no mapa.

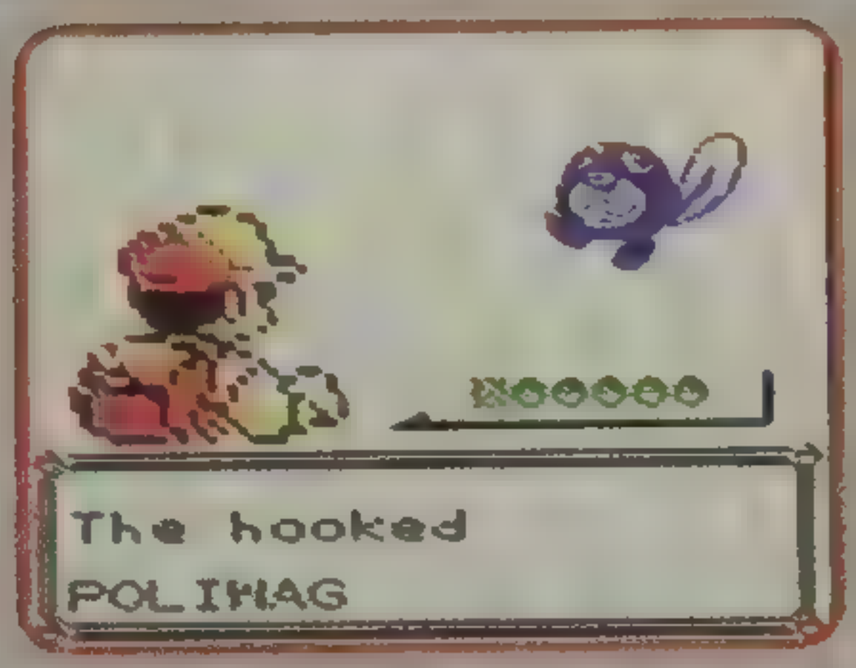


Acorde o Snorlax, tocando a Poké Flute, e lute contra ele. Vença e prossiga passando pela guarita. Entre na ciclovia e enfrente a turma de bikers. Derrote-os e comece a descida pela rota 17. No caminho você continua lutando contra integrantes da gangue das bicicletas.



No matinho do lado direito, logo na entrada da pista, capture um Pokémon Ponyta. No final da trilha, vire à direita e vá pela rota 18. Passe por outra guarita, na saída enfrente mais três desafiantes e siga para Fuchsia City. Vá direto até as duas casinhas do lado direito, no canto inferior, e fale com o pescador para ganhar a Good Rod (uma vara de pesca).

Ponyta



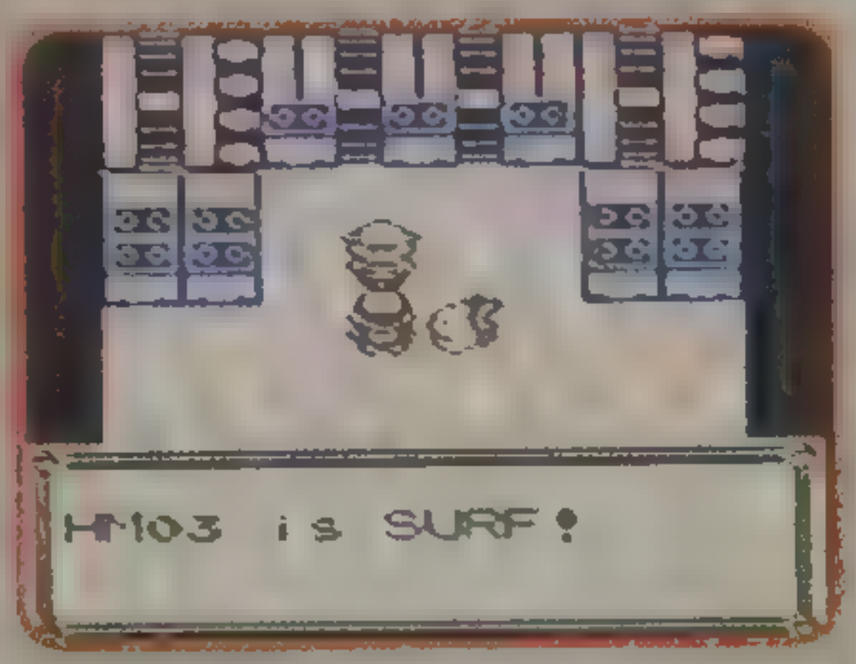
Com ela você poderá pescar novas espécies de criaturas aquáticas. Faça isso no lago atrás da casa dele. Entre na casa ao lado e fale com o homem lá dentro. Ele vai lhe dizer que perdeu um dente de ouro quando caçava no Safari Zone (não se esqueça disso). Vá para o ginásio.

O líder é Koga, um ninja cheio de truques. Para chegar até ele, descubra o caminho através dos muros invisíveis. Koga é muito forte e tem três Venonat e um Venomoth (Lv 50). Vença para conseguir a sexta insígnia ■ o TM 06.
Ainda em Fuchsia, suba, corte as moitas e visite o Safari Zone, para capturar novas espécies e encontrar alguns itens.

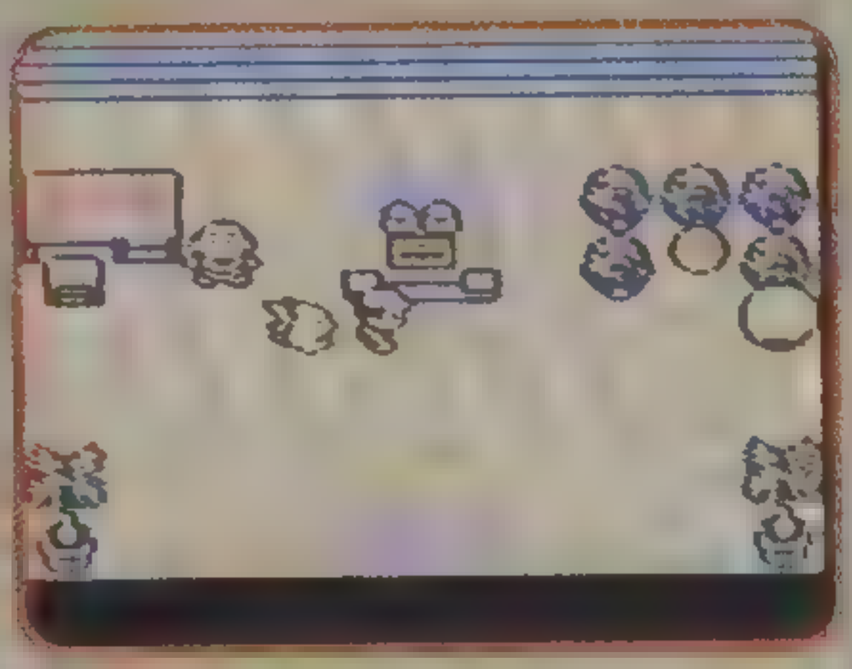
- **Nugget**
- **Carbos**
- **2 - Max Potion**
- **TM 37**
- **Full Restore** - Recupera totalmente a energia
- **TM 40**
- **Protein**
- **Gold Teeth** - É o dente de ouro do homem de Fuchsia. Leve-o para ele
- **TM 32**
- **Max Revive** - Revive qualquer Pokémon e o deixa com a energia no máximo

Os Pokémon no Safari

(V) Vermelho, (A) Azul, (Y) Amarelo
Exeggute (V, A, Y)
Rhyhorn (V, A, Y)
Chansey (V, A, Y)
Scyther (V, Y)
Kangaskhan (V, A, Y)
Tauros (V, A, Y)
Dratini (deve ser pescado com a SuperRod) (V, A, Y)
Psyduck (deve ser pescado com a SuperRod) (V, A)
Slowpoke (V, A)
Pinsir (A, Y)
Tangela (Y)



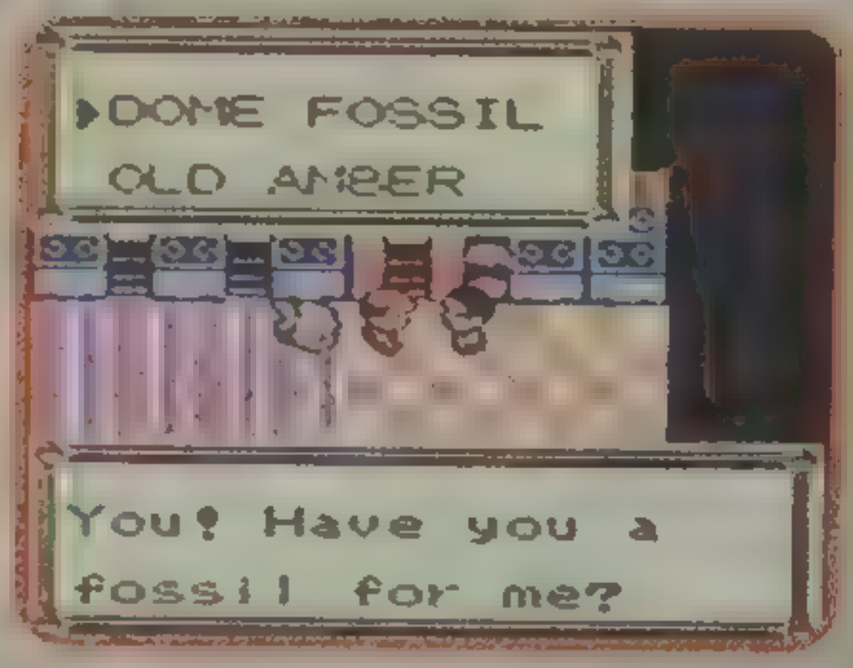
Para ganhar o HM 03 procure um velho que está em uma casa secreta (na área três do Safari Zone). Use a bicicleta para se mover com maior velocidade chegar lá antes que seu tempo acabe. Este HM contém a técnica do Surf. Ensine-a para um Pokémon aquático para nadar e atingir lugares ilhados.



Depois de capturar os Pokémon e pegar os itens, volte à cidade, leve o Gold Teeth para o homem e receba o HM 04, que contém a técnica Strength. Ensine-a para um Pokémon para que ele possa mover pedras ou outras coisas

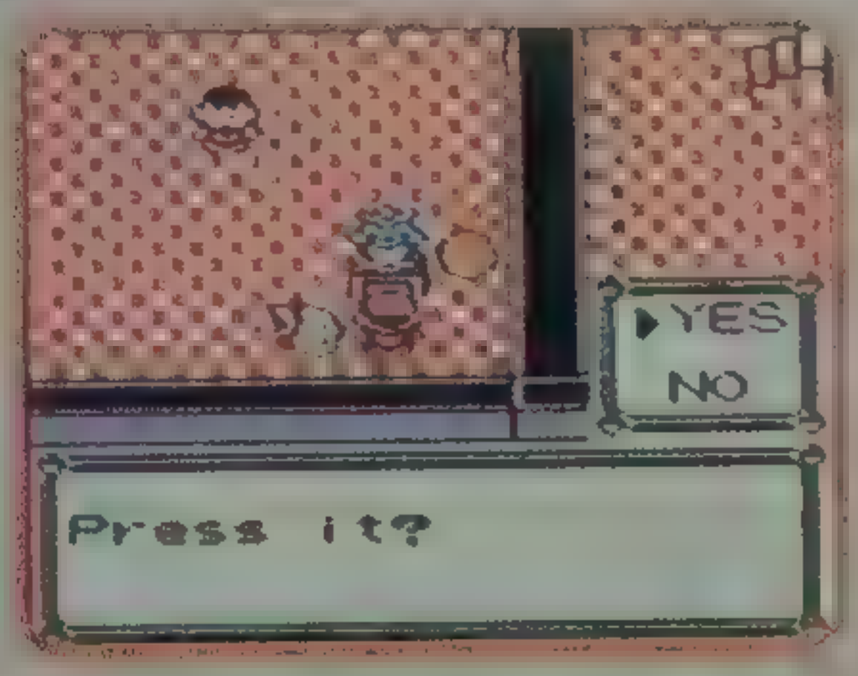
pesadas. Faça um teste na sala do lado direito e empurre a pedra para pegar o item.
Saia da cidade pelo caminho da direita ■ dentro da guarita suba ao segundo andar. Se tiver 50 Pokémon capturados você receberá o Exp All, um item que, se estiver com você durante as batalhas, permitirá ao Pokémon utilizado ganhar pontos de experiência, assim como os outros que estejam com você também ganharão pontos de bônus.
Com a técnica Fly, voe até Lavender Town, pegue a rota 12-13 na saída Sul da cidade. Encare novos treinadores com criaturas aquáticas, entre na água e pegue um item TM 16, que está ilhado.
Vá descendo, passe pela cabana do pescador e pegue a SuperRod, para pescar novas criaturas. Siga, corte a árvore, lute contra outro pescador e pegue o item Iron. Logo abaixo há uma área de captura. Passe por lá e capture espécies diferentes.
Na rota 13 siga pela esquerda e vença mais alguns adversários. No final do caminho, pegue a rota 14 e aproveite mais uma vez a área de capturas e em seguida a rota 15. Continue detonando os treinadores ■ encontre o TM 20. Termine o percurso em Fuchsia City.
Siga para Celadon City ■ atravesse a piscina no meio da cidade para falar com o homem do outro lado e ganhar o TM 41, com a técnica Softboiled, que só pode ser ensinada para um Chansey e pode ser usada para transferir energia para qualquer Pokémon.

Nade na lagoa da rota 6 ■ capture um Psyduck. Siga para Pallet Town e mergulhe perto da casa do professor Carvalho. Usando a técnica do Sruf, siga nadando na direção Sul e vá derrotando vários treinadores ilhados ou na água. No final do percurso você chega em Cinnibar Island.



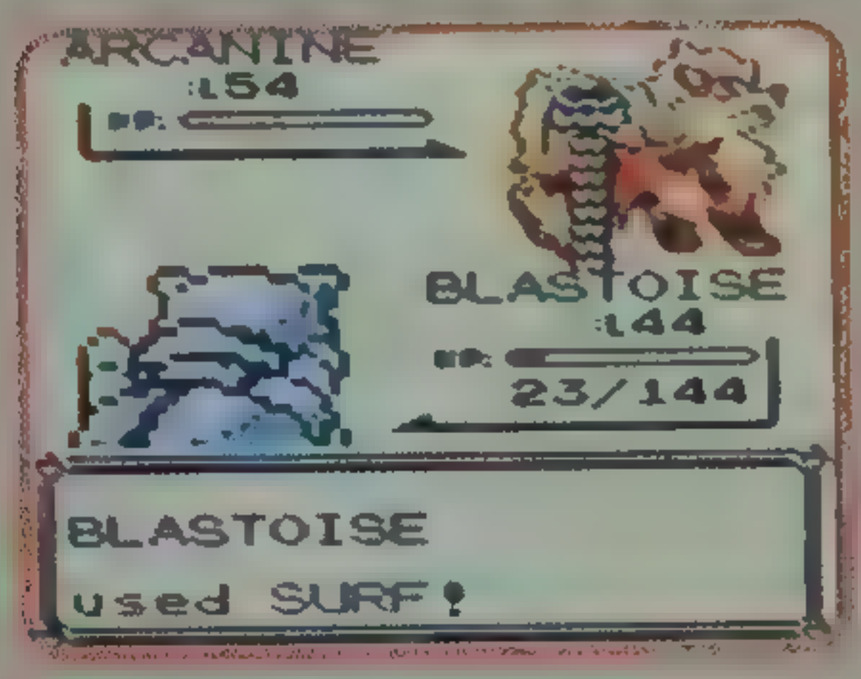
Desça direto e entre no Lab ao lado da casinha Poké. Fale com o cientista e ganhe o TM 35. Vá para a direita e entre na terceira porta. Fale com o cientista e entregue para ele o Fóssil que você encontrou na caverna. Ele vai colocá-lo na máquina e reviver o Pokémon pré-histórico. Você só poderá pegá-lo mais tarde e entregará para ele o Old Amber, que também vai se transformar em um Pokémon. Veja quais as transformações que ocorrem:
• **Helix Fóssil** - Omanyte
• **Dome Fóssil** - Kabuto
• **Old Amber** - Aerodactyl
Nas outras duas portas, você pode fazer as seguintes trocas com os treinadores:
• **Kangashan por Muk**
• **Golduck por Rhydon**
• **Growlithe por Dewgong**
Saia do Lab e vá para a mansão logo acima. Ande por todos os andares procurando a Secret Key, que abre o ginásio da cidade. Aproveite para adquirir novas espécies. Na mansão você vai encontrar os itens:
• **Escape Rope**
• **Carbos**
• **Calcium**
• **Max Potion**
• **Iron**
• **TM14**
• **Full Restore**
• **Rare Candy**
• **TM22**
• **Secret Key**

Chansey



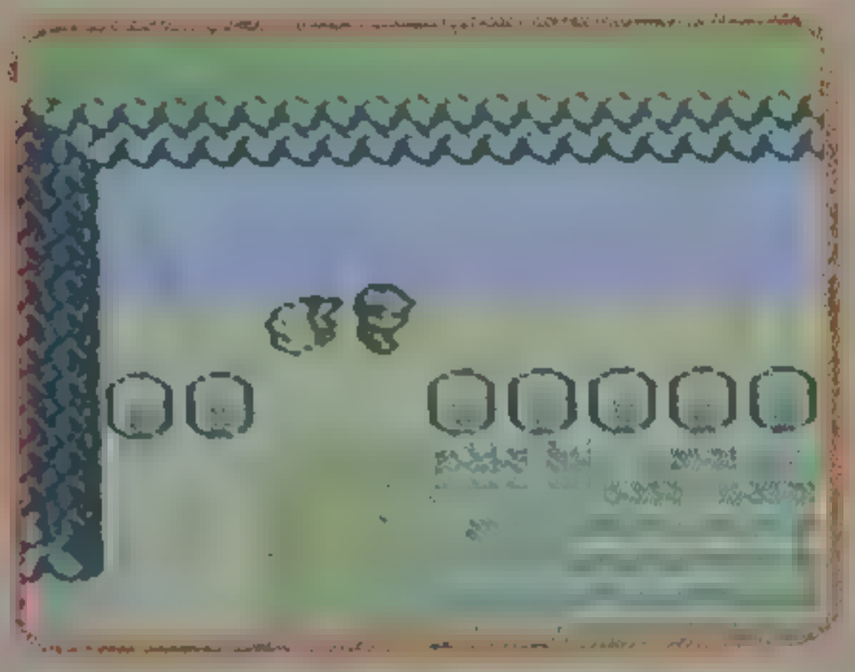
Verifique as estátuas de todos os andares: há botões escondidos que mudam a posição das portas no andar. Use-as para acessar os lugares e passagens, depois aperte os botões novamente para voltar tudo na posição original pois, às vezes, ao abrir um caminho você fecha outro.

Com a Secret Key na mão, siga para o ginásio, detone os treinadores e clique nas máquinas para responder as perguntas. As respostas corretas são: Yes, No, No, No, Yes, No. Responda corretamente e as portas se abrirão para você seguir até o líder Blaine.



Ele é o líder mais fácil de ser vencido e só tem Pokémon de fogo. Use criaturas aquáticas e ataques com água e ganhe a sétima insígnia e o TM 38. Seu destino é Cerulean City.

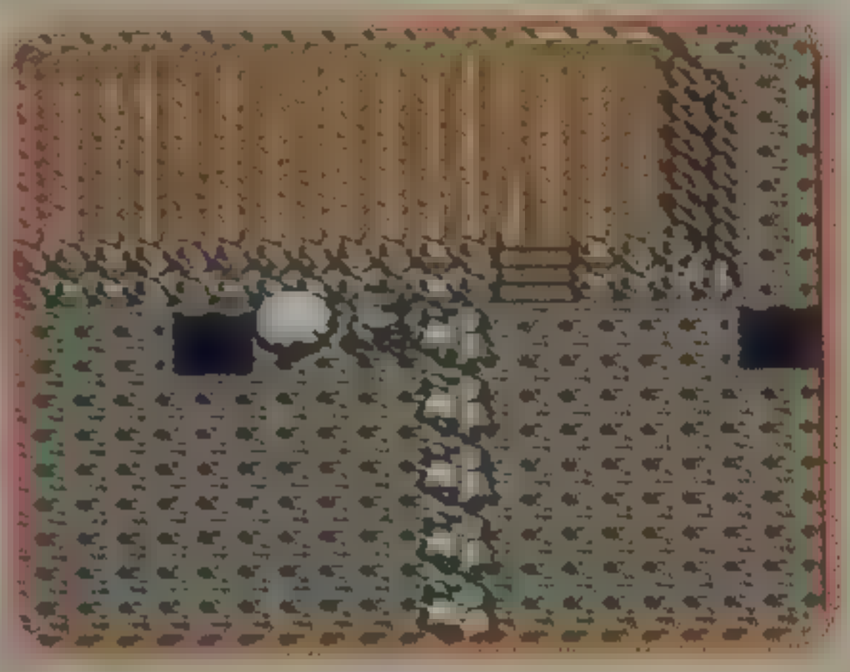
Voe para lá e siga pelo caminho da direita até um ponto onde você encontra água.



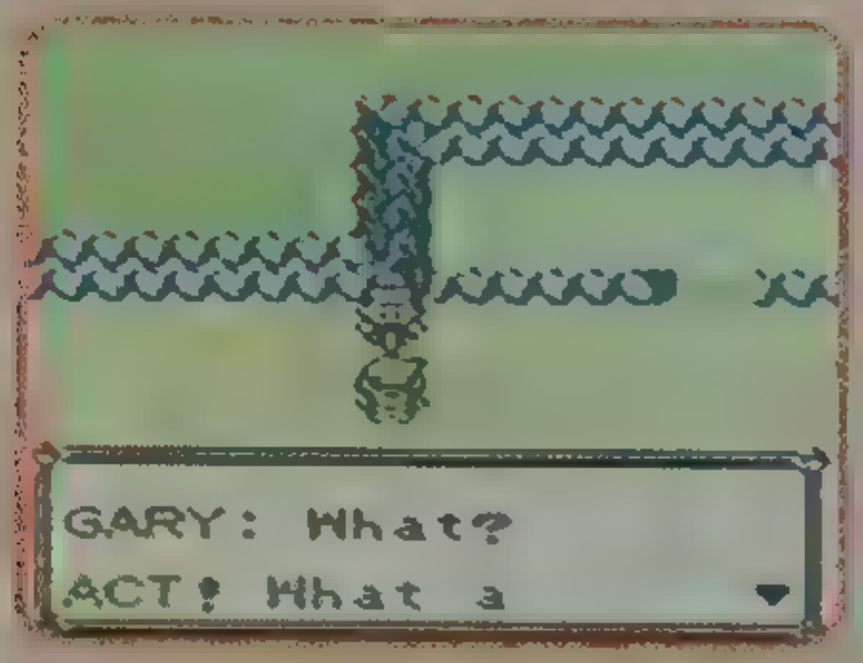
Mergulhe e nade, contornado até embaixo para chegar a Power Plant, lugar cheio de itens e novas espécies. Veja os itens:

- **Carbos**
- **TM 33**
- **TM 25**
- **Rare Candy**
- **HP up**

Há alguns Pokémon Voltorb, que imitam Pokébolas e vão confundi-lo. Quando você tentar pegá-los, eles avançam. Sua meta é capturar o Pokémon Zapdos. Salve o jogo antes de enfrentá-lo. Na batalha deixe sua energia bem baixa e use uma Ultra Ball. Saia, voe para Cinnibar Island, entre na água e nade para a direita. Enfrente alguns treinadores e capture novas espécies aquáticas que virão atacá-lo. Na caverna de Seafoam Island você vai encontrar os Pokémon Seel e outras espécies selvagens para capturar. Atenção às pedras espalhadas pela caverna. Você deve empurrar quatro delas nos buracos mais próximos de cada uma. Elas vão cair nos andares abaixo e devem ser empurradas novamente até caírem na água e bloquearem as correntes marítimas dentro da caverna.

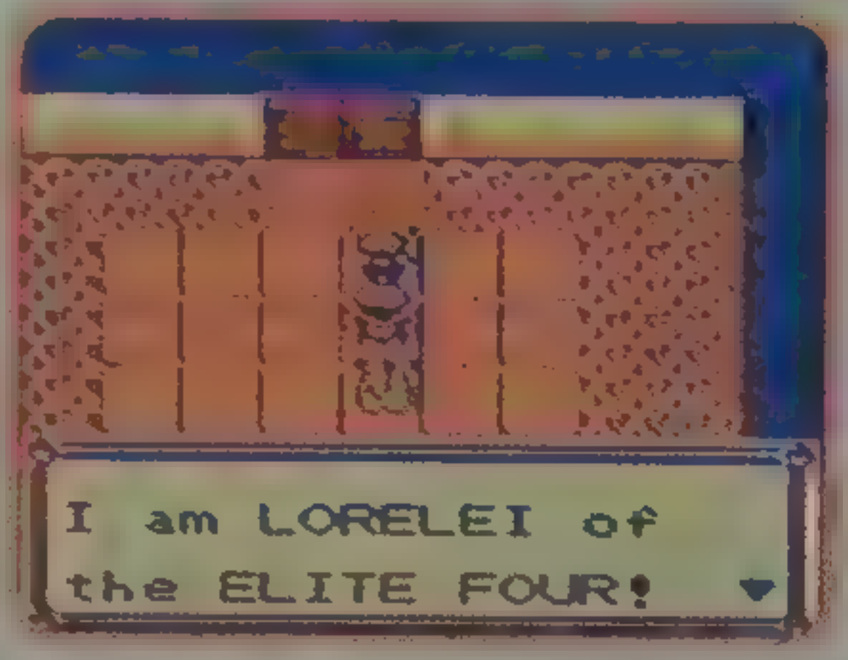


Todo esse trabalho é para capturar uma ave muito rara e poderosa: Articuno. Você só consegue pegá-lo se ele estiver com pouca energia e paralisado.
Saia da caverna, contorne por trás da entrada e volte a nadar para a direita. Há muitos treinadores na água: suba lutando até o final do canal.
Perto da parada Viridian City, vá diretamente ao ginásio e prepare-se para mais uma série de batalhas. O líder é Giovanni, o mesmo que você derrotou antes, no topo da Silph Company. Ele agora tem Dugtrio (Lv 50), Persian (Lv 53), Nidoqueen (Lv 53), Nidoking (Lv 55) ■ Rhydon (Lv 55). Vença e receberá a oitava e última insígnia e o TM 27.
A batalha final se aproxima. Prepare-se da melhor maneira possível em relação aos itens que você vai levar para seu próximo desafio.



Pegue o caminho à esquerda. Gary vai desafiá-lo. Ele traz seis Pokémon para a batalha: Sandslash (Lv 47), Exeggcute (Lv 45), Ninetales (Lv 45), Cloyter (Lv 47), Alakazam (Lv 50), Flareon (Lv 53).
Depois de vencê-lo, vá até o portão da Pokémon League. De posse das oito insígnias, você terá o acesso liberado pelos guardas. Entre no Victory Road Gate, empurre as pedras para que elas fiquem sobre os botões e libere as passagens.

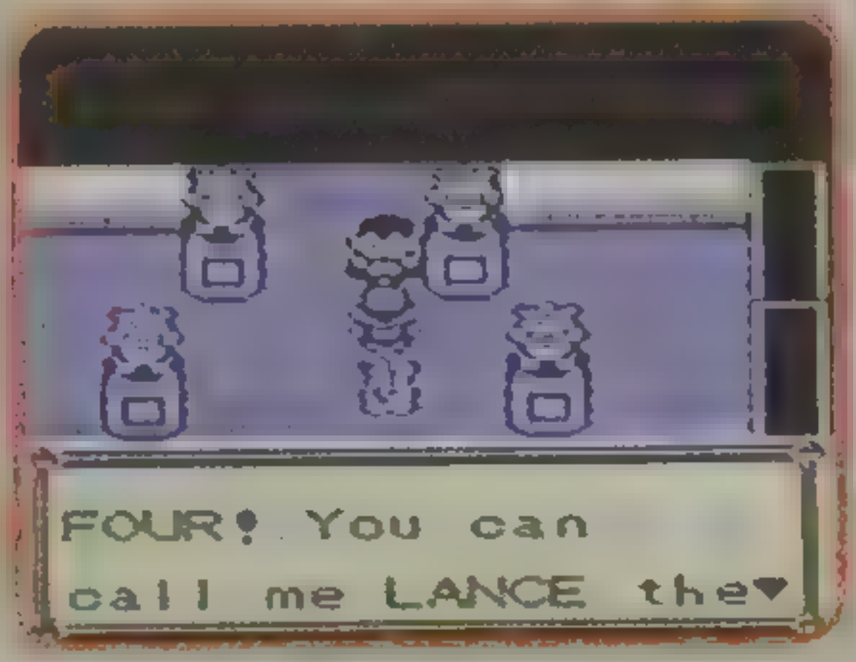
Atravesse o percurso e encontre os seguintes itens:
- **Rare Candy**
- **TM 47**
- **Max Revive**
- **TM 05**
- **Full Heal**
- **TM 17**
- **Guard Aspec** - Temporariamente protege o Pokémon de ataques especiais



No Indigo Plateau há uma casinha Poké para você recuperar energias antes de seguir ao combate contra a Elite Four. Seu primeiro desafio é a treinadora Lorelei que possui as seguintes criaturas: Dewdong (Lv 54), Cloyster (Lv 53), Slowbro (Lv 54), Jinx (Lv 56), Lapras (Lv 56).

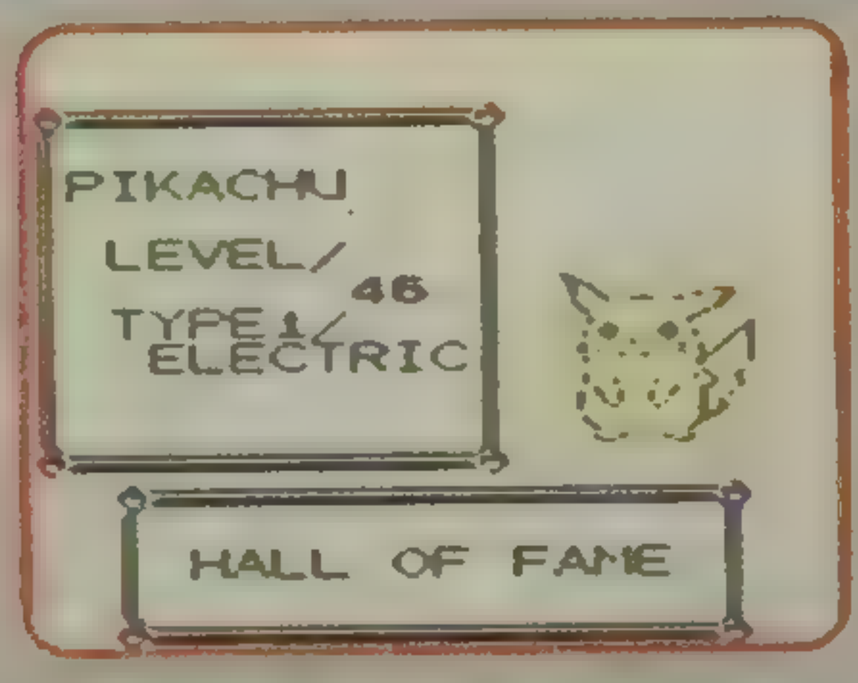
O segundo desafiante é Bruno, que traz com ele alguns feras, como Onix (Lv 53), Hitmonchan (Lv 55), Hitmonlee (Lv 55), Onix Lv (56) e Machamp Lv (58).

Em seguida enfrente Agatha, que tem Gengar (Lv 56), Golbat (Lv 56), Haunter (Lv 55), Arbok (Lv 58) e Gengar (Lv 60).



Lance vem com Gyarados (Lv 58), Dragonair (Lv 56), Dragonair (Lv 56), Aerodactyl (Lv 60) e Dragonite (Lv 62).

Depois de vencê-lo você enfrentará Gary, o líder da liga, que tem Sandslash (Lv 61), Alakazam (Lv 59), Exeggutor (Lv 61), Magneton (Lv 61), Cloyster (Lv 63), Flareon Lv 65.



Vencendo Gary você se torna o melhor líder Pokémon de toda a história. Até o professor Carvalho vem cumprimentá-lo. Agora você ganhou um lugar na Galeria da Fama e tornou-se um Mestre Pokémon.

Segredo

Pokémon Mewtho - Para encontrar Mewtho, depois que acabarem os créditos, entre novamente no jogo ▪ clique em Continue. Você vai reaparecer em Pallet Town. Siga para Cerulean City e pegue a Rota 24 na saída Norte da cidade. Ao passar pela ponte onde há vários treinadores. Vá para a direita e mergulhe na água. Nade até a entrada da caverna Unknown Dangeon. Não esqueça de levar a Master Ball. Mewtho está no final da trilha esperando por você. Na caverna você poderá capturar algumas outras espécies selvagens. Durante a batalha contra Mewtho, use a Master Ball para capturá-lo. Vença-o ▪ tenha um dos Pokémon mais fortes ▪ raros do jogo.

Técnicas especiais

No jogo você vai encontrar 50 tipos diferentes de técnicas TM e cinco tipos de técnicas HM, que podem ser ensinadas a seus Pokémon.
Há técnicas de ataque, de defesa e algumas habilidades especiais. As técnicas TM podem ser ensinadas apenas para um Pokémon e nem sempre são compatíveis com todos. Já as HM podem ser ensinadas para vários Pokémon, mas exigem compatibilidade. Assim, uma criatura elétrica não pode aprender técnicas de fogo e água e vice-versa.

HM

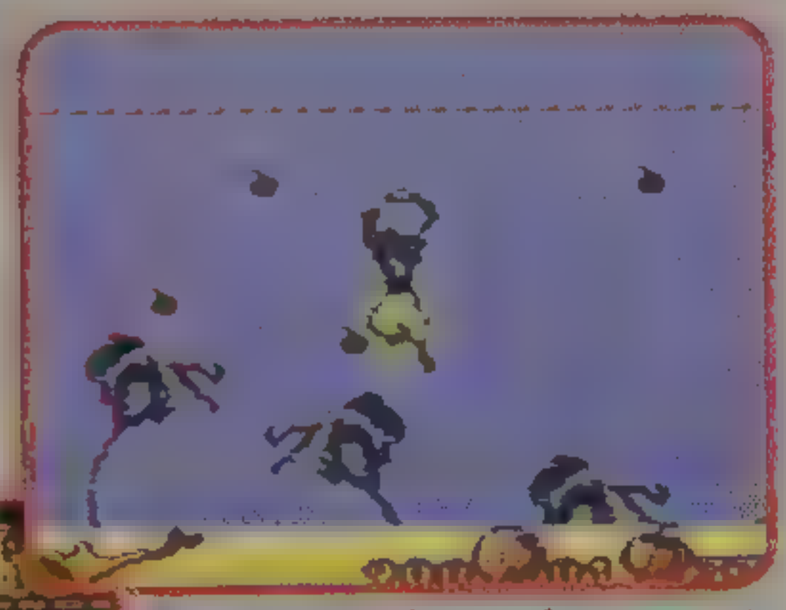
HM 01 (Cut) - Serve para cortar pequenas árvores e atacar em batalha.
HM 02 (Fly) - Use para voar até lugares que já foram visitados e para atacar.
HM 03 (Surf) - Permite nadar e é um ótimo ataque.
HM 04 (Strength) - Para empurrar objetos pesados e pode ser usado como ataque.
HM 05 (Flash) - Clareia lugares escuros ■ nas batalhas afeta a visão dos oponentes.

TM

TM ■ (Mega Punch) - Acerta o inimigo sem uso de violência.
TM 02 (Razor Wind) - Ataque aéreo.
TM ■ (Sword Dance) - Aumenta seu poder de ataque nas batalhas.
TM 04 (Whirlwind) - Retira o adversário da batalha.
TM ■ (Mega Kick) - Ataque com chute no inimigo.
TM 06 (Toxic) - Envenena os inimigos.
TM 07 (Horn Drill) - Vários ataques seguidos no oponente.
TM 08 (Body Slam) - Ataque com o corpo.
TM 09 (Take Down) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM ■ (Double Edge) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM 11 (Bubble Beam) - Ataque forte com bolhas.
TM 12 (Water Gun) - Ataque com água.
TM ■ (Ice Beam) - Ataque com gelo.
TM 14 (Blizzard) - Ataque com cristais de gelo.
TM 15 (Hiper Beam) - Raio de energia.
TM 16 (Pay Day) - Ataque com moedas.
TM 17 (Submission) - Pode tirar até 1/4 de energia do inimigo.
TM ■ (Técnica Counter) - Ataque com lâmina.
TM ■ (Seismic Toss) - Ataque com uma bolha que suspende o inimigo e o atira ao chão.
TM 20 (Rage) - Amedronta o oponente.
TM 21(Mega Drain) - Suga energia dos inimigos e passa para você.
TM ■ (Solar Beam) - Raio de energia solar.
TM 23 (Dragon Rage) - Aumenta sua defesa.
TM ■ (Thunderbolt) - Choque elétrico médio.
TM 25 (Thunder) - Choque elétrico forte.
TM 26 (Earthquake) - Ataque com terremoto.
TM ■ (Fissure) - Vença o inimigo com apenas um golpe.
TM 28 (Dig) - Ataque terrestre.
TM 29 (Psychic) - Afeta toda a estrutura dos inimigos
TM 30 (Teleporte) - Tira você de uma batalha e leva-o para a última casa Poké visitada.
TM 31 (Mimic) - Imita o último ataque do inimigo.
TM 32 (Double Team) - Confunde seus inimigos, fazendo com que eles errem os ataques.
TM 33 (Reflect) - Evita ataques especiais.
TM 34 (Bide) - Ataque com batidas (pode acertar duas no inimigo por duas vezes seguidas).
TM 35 (Metronome) - Usado em batalha, ataca com uma técnica aleatória.
TM 36 (Self Destruct) - Seu Pokémon se auto-destrói e acerta o inimigo.
TM 37 (Egg Bomb) - Ataque com ovos explosivos.
TM 38 (Fire Blast) - Ataque com fogo forte.
TM 39 (Swift) - Ataque com estrelinhas ninjas.
TM 40 (Skull Bash) - Concentra o poder para um segundo ataque.
TM 41 (Softboiled) - Suga energia dos inimigos para seu Pokémon.
TM 42 (Dream Eater) - Faz o inimigo dormir.
TM 43 (Sky Ataque) - Concentra um ataque aéreo forte.
TM 44 (Rest) - Faz seu Pokémon dormir e recuperar energia.
TM 45 (Thunder Wave) - Paralisa seus inimigos.
TM 46 (Psy Wave) - Ataque com onda psíquica.
TM 47 (Explosion) - Ataque explosivo.
TM 48 (Rock Slide) - Ataque com pedras fortes.
TM 49 (Tri Attack) - Ataque repetido
TM 50 (Substitute) - Cria um clone que usa uma parte da energia de seu Pokémon.

Aladdin (Game Boy/Color)

Aventura, da Disney/Virgin, 1 jogador

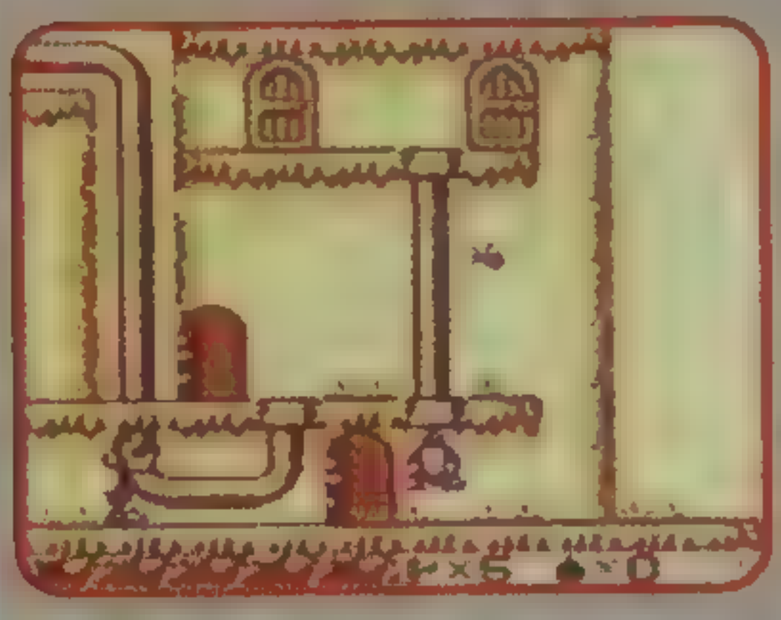


No deserto, suba nas árvores para coletar maçãs

Fique atento ao estoque de maçãs, sua única arma no início

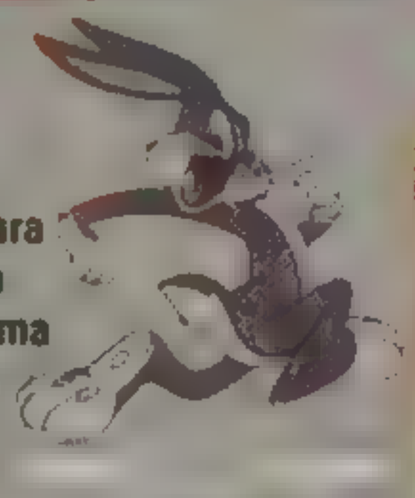
Na sombria Caverna da Noite, Aladdin luta contra Jafar para conquistar a lâmpada mágica. Você enfrenta muitos inimigos e deve coletar maçãs, que lhe servirão de arma por um longo tempo. Com muita ação e aventura, o jogo é desafiante e empolga.

Nota - 8,5

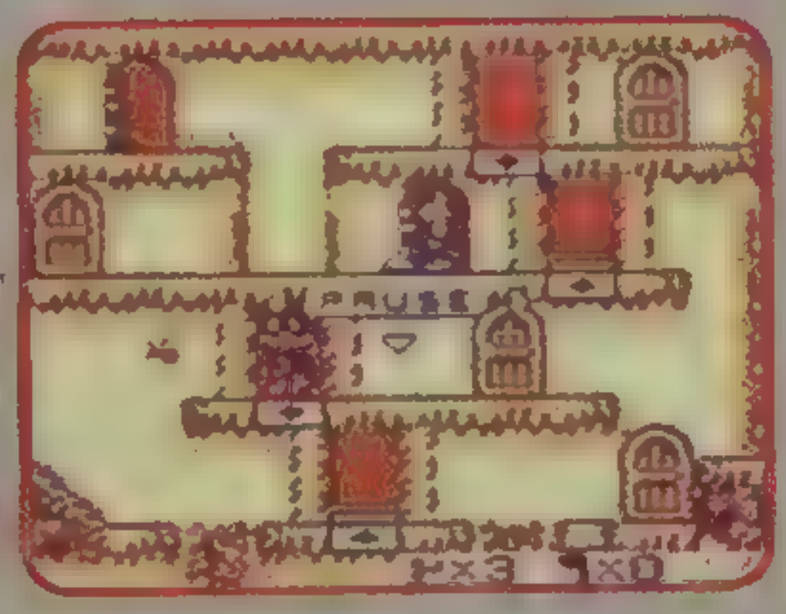


Crazy Castle 3 (Game Boy/Color)

Aventura, da Kemco, 1 jogador



Use o cano para transportar-se até a plataforma mais próxima



Aperte pause (Start) e use o direcional para visualizar o labirinto

O alucinado Pernalonga encontra o antigo livro O Tesouro do Velho Castelo e quando começa a ler descobre que a história indicava a localização de um tesouro de verdade. Sem perder tempo, o coelho parte imediatamente para o castelo e você vai ajudá-lo a encontrar o tesouro. Entre labirintos e plataformas você tem de passar a perna em dois adversários: Piu-Piu e Patolino. Muitos labirintos e diversão garantida!

Nota - 8,0

Donkey Kong Land III (Game Boy/Color)

Aventura, da Rareware, 1 jogador

Para trocar de personagem, entre em qualquer fase e aperte Select

Você joga com a macacada mais divertida dos videogames, em fases iguais às do Donkey Kong III do SuperNES. Você tem de impedir que o grande vilão roube todas as suas bananas e precisa também recuperar as que ele já conseguiu. O jogo é bem extenso, com desafios muito legais.

Nota - 9,0

O símbolo DK ou o ponto de exclamação indicam que não há nada a fazer na fase

Fifa International Soccer (Game Boy/Color/Pocket)

Futebol, da EA Sports, 1 jogador

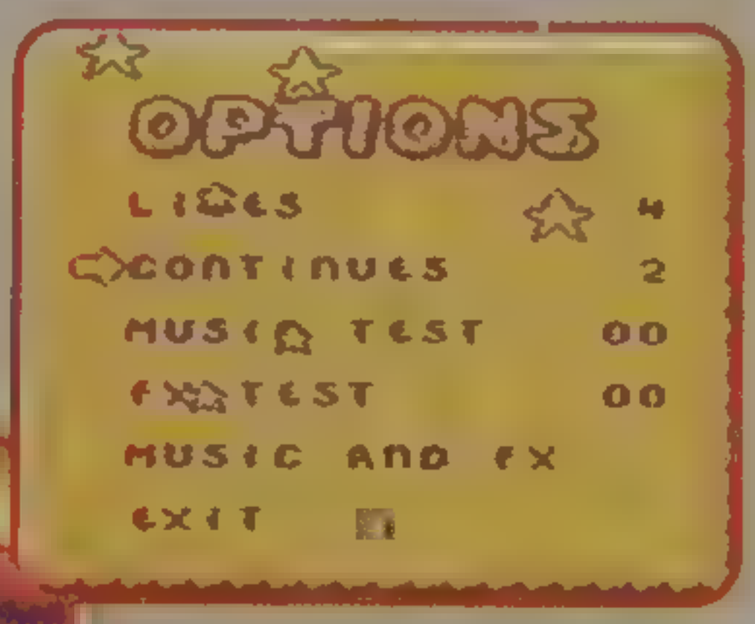
Há diversos modos de jogo e um time especial. Você pode criar a estratégia que quiser para seu time, mas o game é muito lento. Além disso os jogadores somem e aparecem em outro lugar e não há muitas opções de movimentos: com um botão você troca de jogador ■ com o outro você chuta. Quem gosta de um bom jogo de futebol pode se decepcionar.
Nota - 7,0

No Team Formation, escolha o 4-3-3: é quase impossível passar por sua defesa

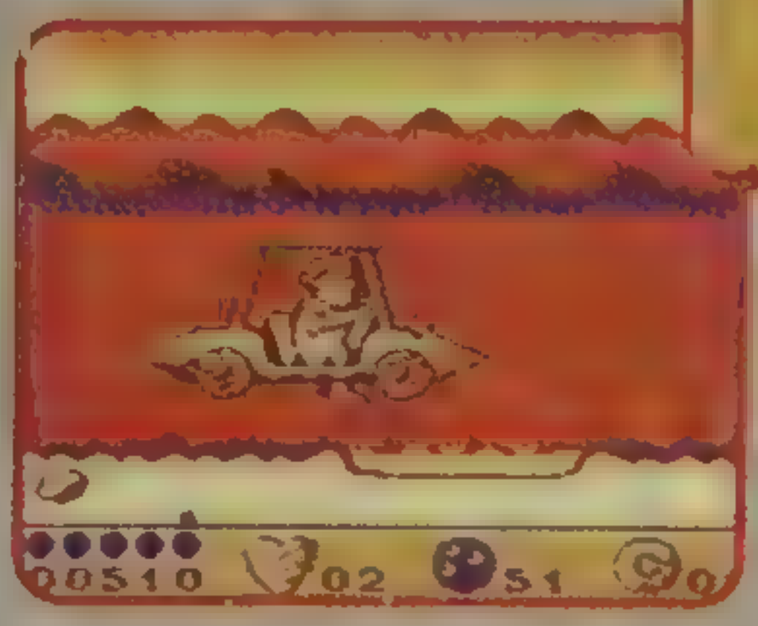
No torneio, opte pelo time da EA Sports

The Flinstones (Game Boy/Color)

Aventura, da Ocean, 1 jogador



Antes de iniciar o jogo, entre em Options e escolha mais Continues

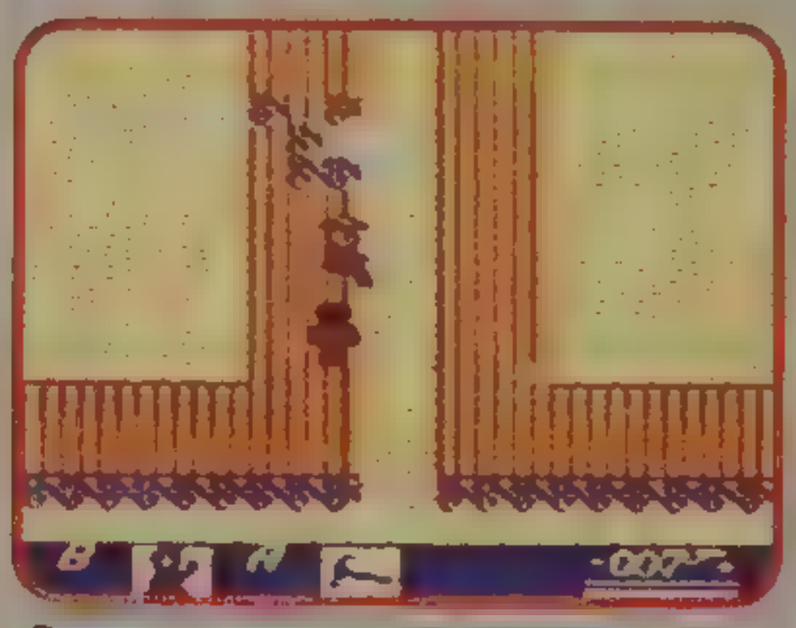


No carro, cuidado com os buracos: eles tiram sua energia

No final de um cansativo dia de trabalho, tudo que Fred quer é voltar para casa e encontrar Wilma, Dino e seu jantar. No caminho ele encara monstrinhos e dinossauros, passa por estradas esburacadas e cachoeiras. Você precisa se empenhar para ajudá-lo, mas o jantar compensa. Com comando simples, é engraçado e gostoso de jogar.
Nota - 8,5

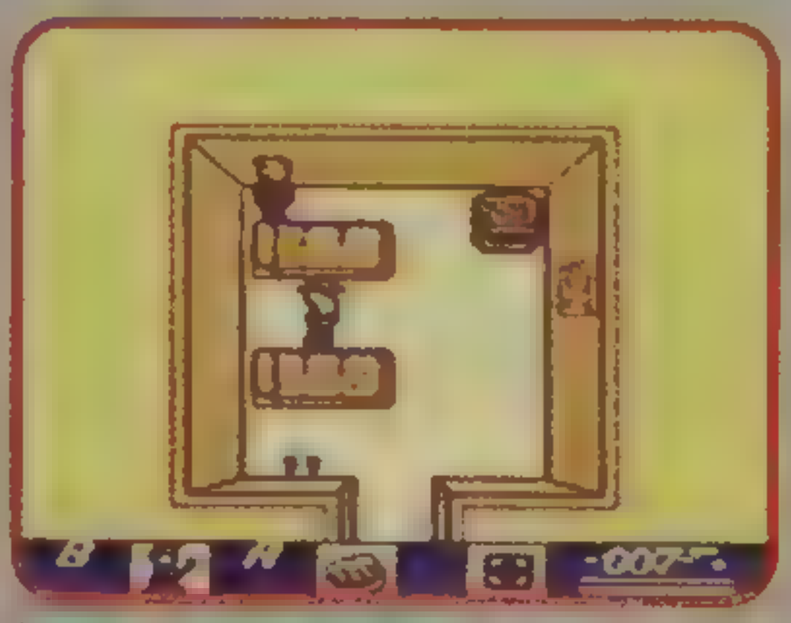
James Bond 007 (Game Boy/Color/Pocket)

Aventura, da Saffire, 1 jogador



Para avançar, entregue a 007 o martelo

O agente James Bond também cumpre suas missões no Game Boy. Ele tem de investigar o contrabando de armas na China e voltar a Londres para dar informações a seu chefe. Você tem de executar uma série de tarefas, como consertar pontes, encontrar castelos perdidos e ajudar moradores da cidade.
Nota - 8,5



Neste ponto há um kit para recuperar sua energia

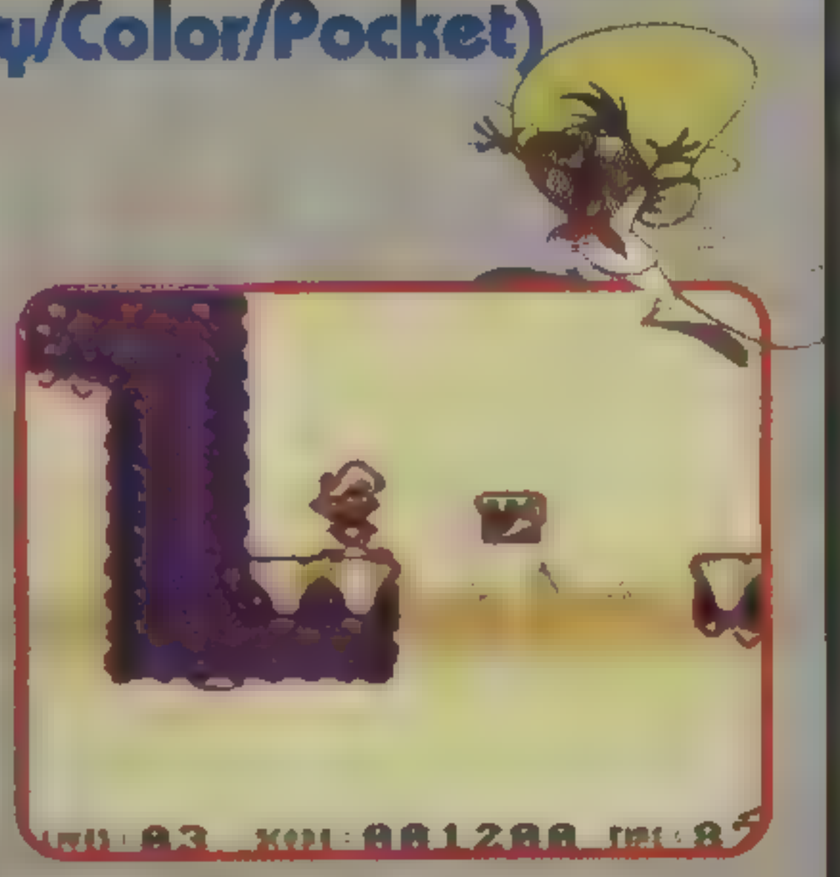
Ligeirinho-Speed Gonzales (Game Boy/Color/Pocket)

Aventura, da Sunsoft, 1 jogador

Suba no teto usando o impulso da mola disponível na tela anterior

Ligeirinho está em apuros e você tem de ajudá-lo a recuperar seu estoque de queijo, que foi roubado. Há queijos espalhados em vários estágios, em florestas, áreas geladas, desertos e cidades, sempre com inimigos prontos para pegá-lo e quebra-cabeças que farão você pensar bastante. Mas você pode enjoar de ter só um objetivo.

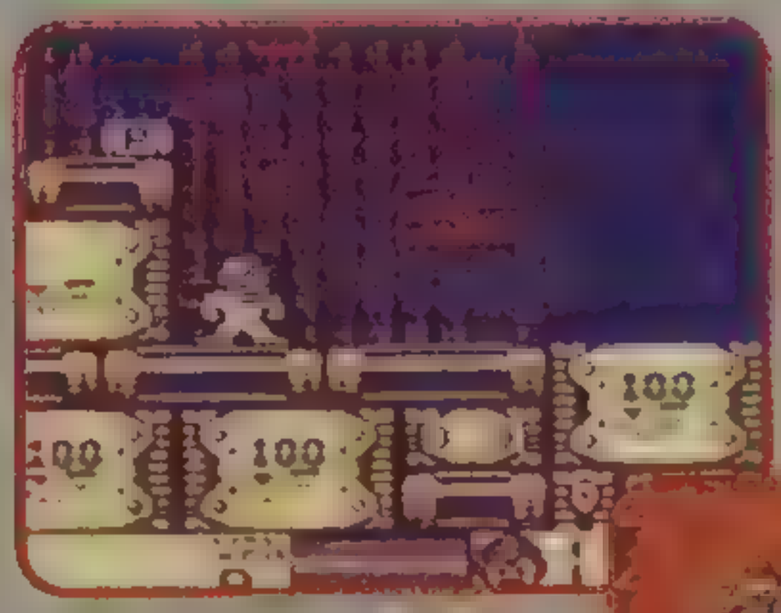
Nota - 7,5



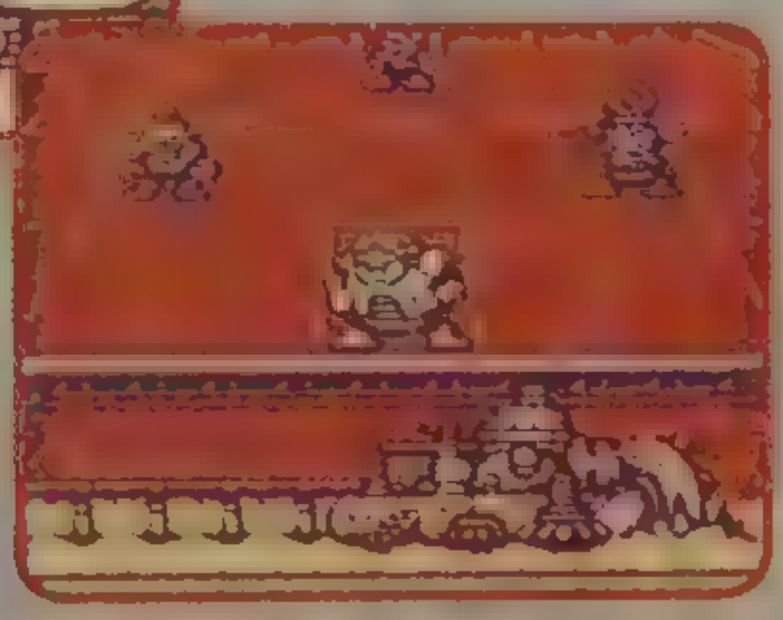
O cubo de gelo derrete rapidamente

Mega Man 4 (Game Boy/Color)

Aventura, da Capcom, 1 jogador



Pegando diversas cápsulas de P você pode voltar ao laboratório e comprar vidas e tanques de energia



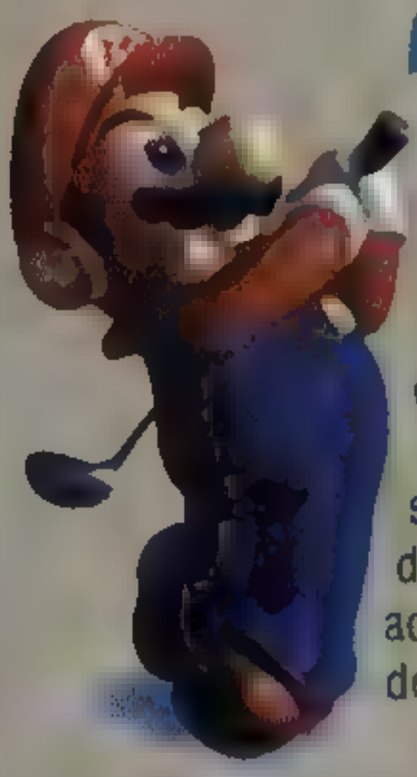
Doutor Willy está de volta em Mega Man 4 e construiu poderosos robôs para dominar o planeta Terra. Mega Man ■ o doutor Light terão uma difícil batalha pela frente e você vai ajudá-los a vencer oito robôs para ganhar poderes e brigar com ■ doutor Willy. Robôs de todos os tipos tentarão impedi-lo, mas com as armas certas você não terá problemas. Resolva todos os quebra-cabeças e detone em mais esta aventura.

Nota - 8,5

No início escolha o Toad Man: ele é fraquinho e pode ser destruído com o Mega Buster

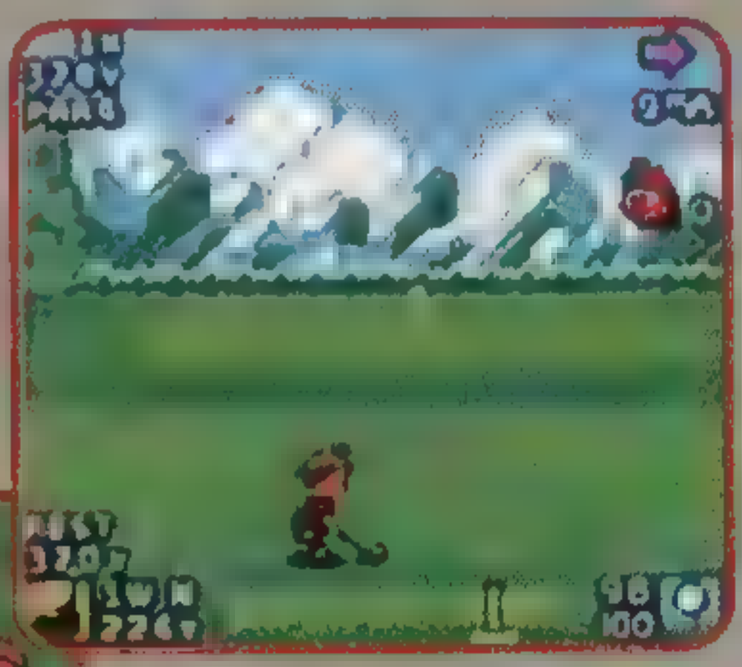
Mario Golf (Game Boy Color)

Esporte, da Camelot, 1 jogador



Na versão de Mario Golf para Game Boy, além de jogar com Mario, Luigi, Wario e sua turma, você pode criar seu jogador e desafiar qualquer adversário em um dos quatro campos. Há menos opções de personagens e modos de jogo do que na versão de Nintendo 64, mas a opção para jogar contra um amigo, usando um cabo de link para conectar dois Game Boy, é bem divertida.

Nota - 8,5



Você pode criar um jogador e dar um nome a ele

Fique atento à direção e velocidade do vento

Mortal Kombat 4 (Game Boy/Color)

Luta, da Midway, 1 jogador

São apenas nove lutadores, mas o game é legal, conta com boa jogabilidade e traz os personagens mais famosos, como Liu Kang, Sub Zero e Quanchi. Esta versão é muito simplificada e você não tem nem mesmo opções de modos de jogo, mas é uma das poucas versões de luta disponíveis para Game Boy.

Nota – 8,5

Seja rápido na seleção de personagens

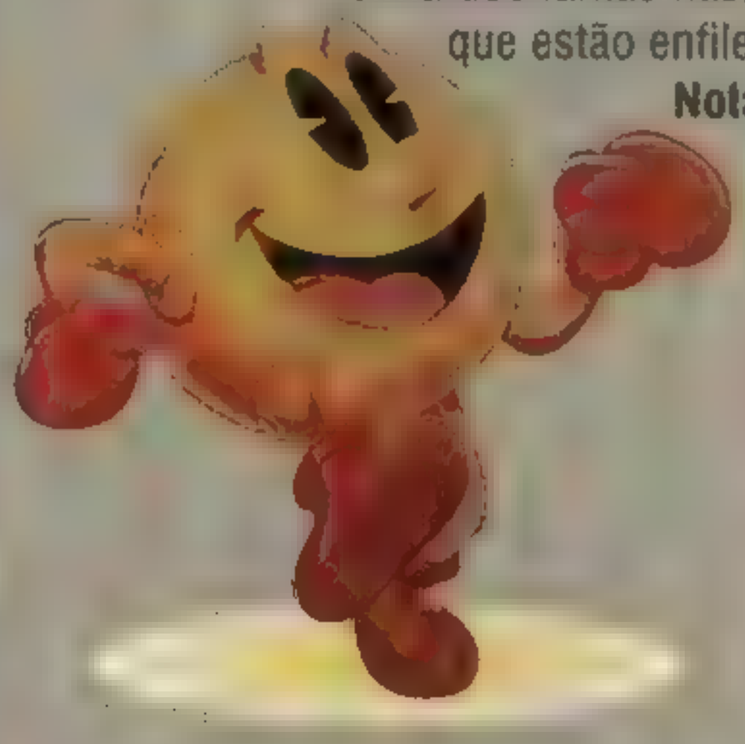
Para acertar o adversário use uma voadora (A) e um gancho (↓, B) em seguida

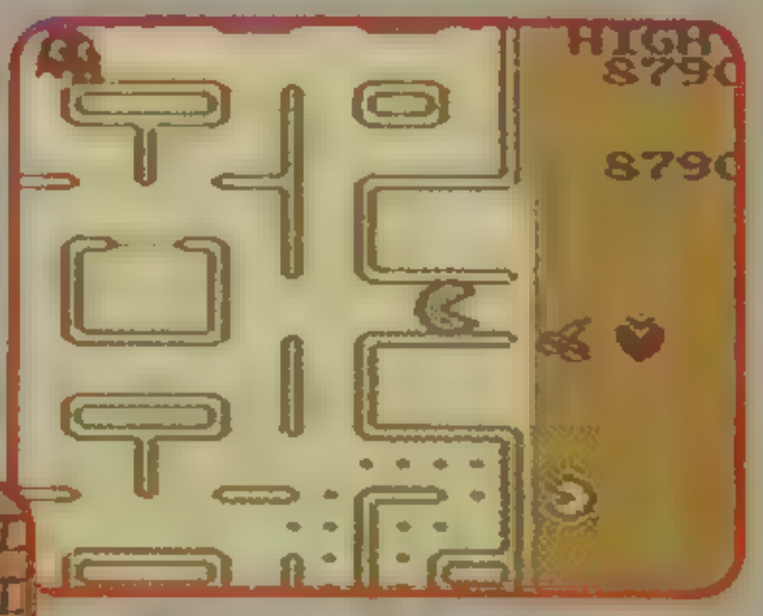
Pac-Man Special Edition (Game Boy/Color)

Estratégia, da Namco, 1 jogador

Você pode jogar o game clássico de arcade, coletando frutas perdidas pelos labirintos, ou encarar um estilo diferente, semelhante ao Tetris. Nesse modo você faz colunas ou linhas com os fantasminhas e depois espera por uma peça que venha com o Pac-Man, encaixando-a em cima dos fantasmas, para que Pac destrua todos os que estão enfileirados.

Nota - 8,5





No labirinto, se estiver em apuros, use a passagem acima para sair do outro lado

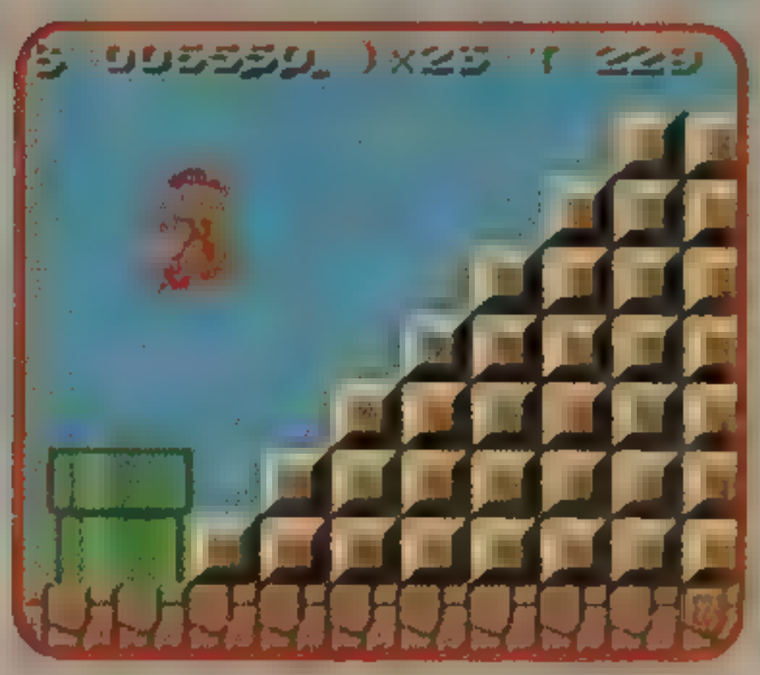
No modo Pac-Attack, posicione os fantasmas numa mesma linha para que Pac consiga destruí-los

Super Mario Bros Deluxe (Game Boy Color)

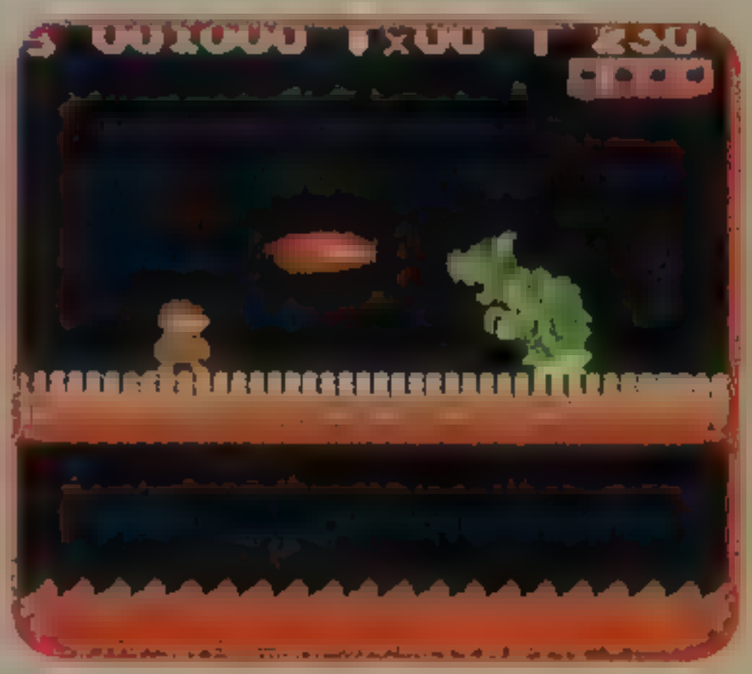
Aventura, da Nintendo, 1 jogador

É a versão para Game Boy do Super Mario Bros 1, de Nintendinho com algumas alterações. Seu objetivo é salvar a princesa que foi raptada por Bowser (também conhecido por Kopa). Você explora as oito fortalezas de Kopa passando por vários mundos e tem acesso a um álbum onde ficam as fotos que você ganha quando termina o jogo. O cartucho traz também um calendário e uma série de cartazes de propaganda da Nintendo. É um dos melhores games de aventura para Game Boy.

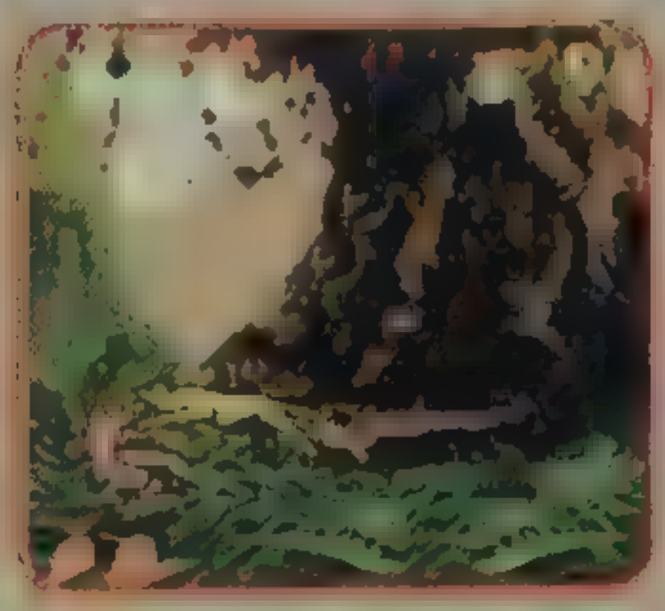
Nota - 9,0



No final você ganha uma carta da princesa



Na corrida contra o fantasma bata nos quadrados vermelhos e libere o caminho



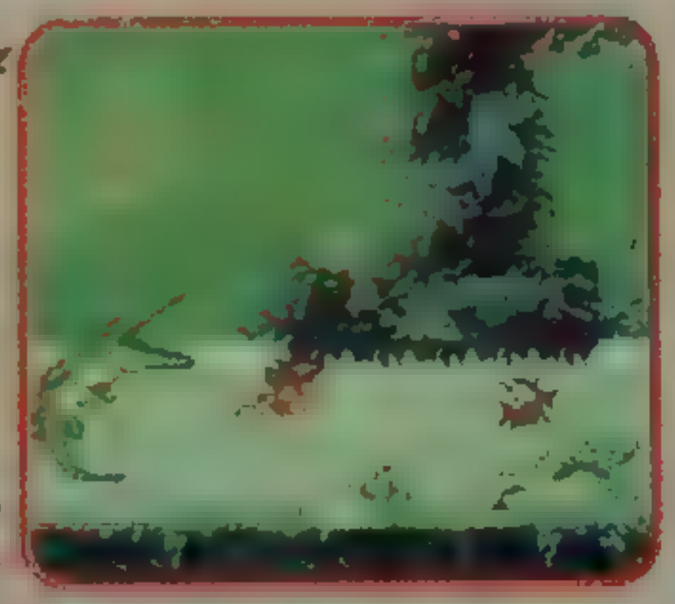
Tarzan (Game Boy Color)

Aventura, da Activision/Disney, 1 jogador

A apresentação tem um visual bem colorido

Você está sozinho na floresta ■ pode nadar, correr ou pendurar-se nas árvores. Seu único objetivo é coletar uma certa quantidade de bananas espalhadas pelas fases. Não há muitos inimigos e a aventura é repetitiva. Sem muita ação, o jogo é bonito, mas só empolga mesmo os fanáticos pelo herói da selva.

Nota - 7,5



Quando estiver na água, passe por baixo do jacaré

Tetris (Game Boy/Color)

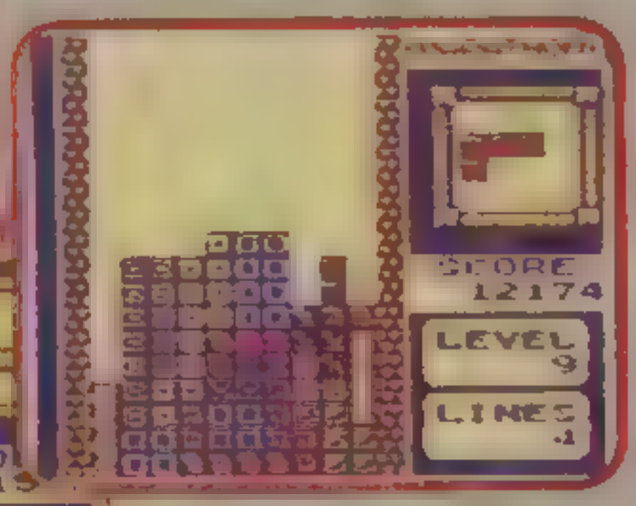
Estratégia, 1 jogador

Um dos primeiros jogos lançados para os videogames portáteis, este quebra-cabeças continua fazendo o maior sucesso. Cada jogador tem sua técnica própria e visualiza o jogo de maneira diferente, mas o objetivo básico é encaixar as pecinhas que vão caindo para completar linhas horizontais ■ fazê-las desaparecer. Ideal para você encarar missões como a fila do banco ou horas de espera no consultório dentário.

Nota 8,0

No modo 40 linhas o desafio é ser rápido

Faça disputas em turma, para ver quem consegue um maior número de linhas



Para conseguir um Tetris, elimine quatro linhas de uma só vez

Tom and Jerry (Game Boy/Color)

Aventura, da Hitech/Beam Software, 1 ou 2 jogadores

Use o sofá para chegar até as plataformas mais altas

A bola de ferro gigante cai do teto de repente

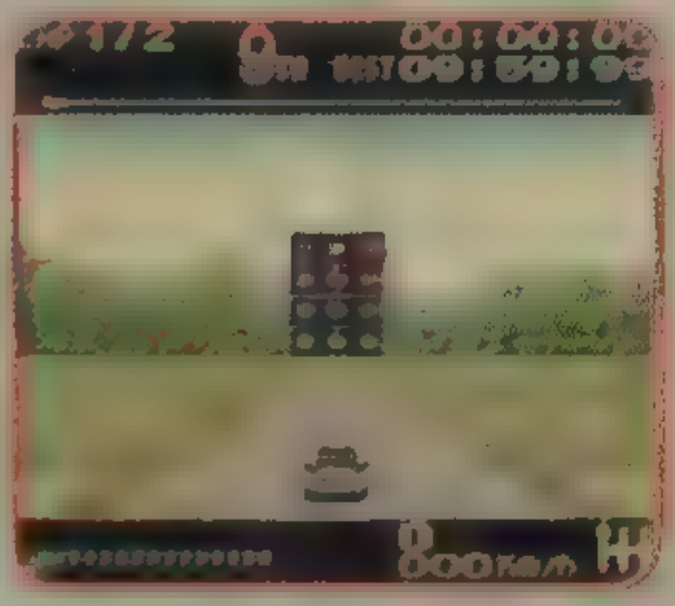
Você joga com Tom e seu objetivo, claro, é pegar o ratinho Jerry. Tom recupera sua energia coletando peixes espalhados pelos cenários e encara muitos desafios, como bolas de ferros, papagaios nervosos, buracos com espinhos e até o cão Spike, sempre furioso. Quando você finalmente encontra Jerry, muda de fase e enfrenta outros obstáculos. O jogo é simples, mas bem legal, principalmente para quem curte games de aventura.

Nota - 8,0

Top Gear Pocket (Game Boy Color)

Corrida, da Kemko, 1 jogador

Reduza nas curvas e volte a acelerar em seguida



Com câmbio manual, use ↑ para reduzir ■ ↓ para mudar de marcha

Com veículos iguaizinhos aos de verdade, você participa de um empolgante rally em pistas de barro, areia, grama e terra. Seu carro passa por muitos obstáculos em uma corrida difícil e tem de brigar para chegar em primeiro. O visual é legal: durante a corrida você percebe a aproximação dos cenários e há até um pôr-do-sol bem bonito. O problema é que só há dois carros para escolher e o jogo fica meio enjoativo.

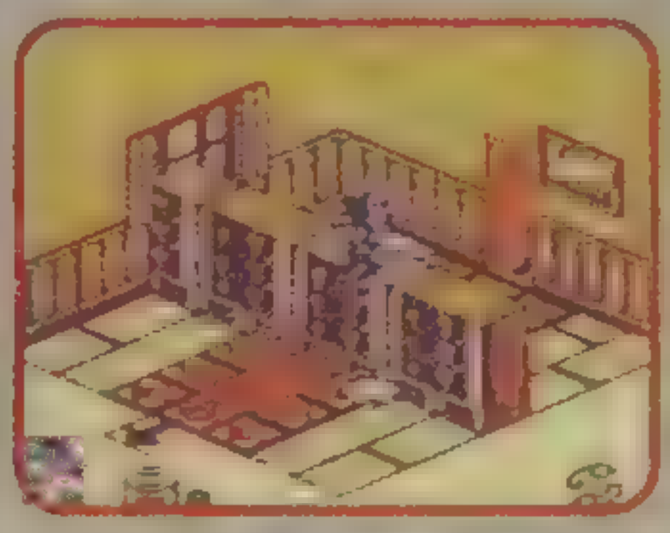
Nota - 8,0

Twoubie (Game Boy/Color)

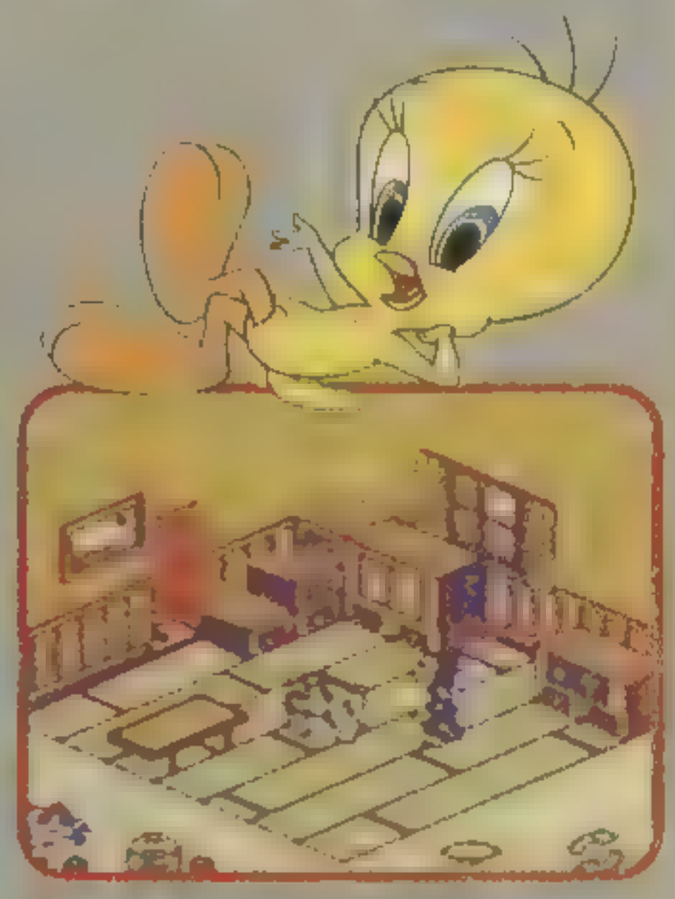
Aventura, da Infogrames, 1 jogador

Você acha que viu um gatinho? Viu mesmo. É o Frajola, que não deixa o Piu-Piu em paz. Quando, mais uma vez o lindo gatinho tentava almoçar o passarinho, ele conseguiu escapar, mas se perdeu pelo jogo. Em cenários 3D super-legais você tem de solucionar quebra-cabeças e encontrar o Piu-Piu, antes que a vovó chegue e perceba que o querido passarinho amarelo não está na gaiola.

Nota- 8,5



Use os dois travesseiros para subir na estante de livros



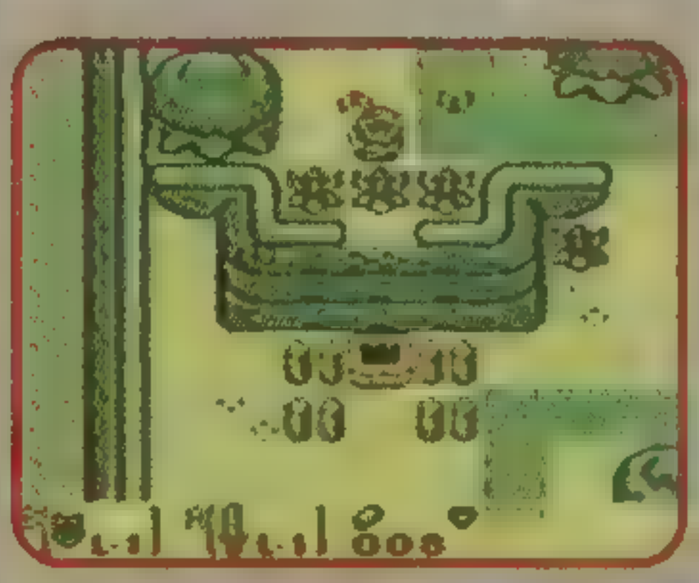
Se você for pego pelo cão tem de voltar ao início da fase

The Legend of Zenda: Link's Awakening (Game Boy Color)

RPG, da DX, 1 jogador

Após uma tempestade no mar, Link é lançado fora do navio e vai parar em uma praia distante. Salvo por nativos da região, acorda confuso, em um lugar totalmente desconhecido. Ao perceber que foi separado de Zelda, ele sai a sua procura, em um mundo de fadas, magias e muitos perigos. O jogo segue o padrão de antigos RPGs, com um enredo envolvente e muita diversão.

Nota - 10



Corte a grama e pule no poço para encontrar uma parte do coração

Fale com as pessoas no quarto, ganhe um escudo e vá pegar sua espada na praia

Pokémon Gold e Pokémon Silver

Game Boy, RPG

Os japoneses são mesmo privilegiados em matéria de Pokémon. Antes mesmo de imaginarmos o que era um Pikachu, o Japão já estava infestado de produtos e jogos estrelados pelos bichinhos. Quando os Pokémon série Vermelha e Azul chegaram às nossas mãos, eles já estavam cansados de capturar as criaturas. A série Amarela invadiu o resto do planeta quase um ano depois do lançamento japonês. A série Verde, então, só está disponível lá no outro lado do mundo.

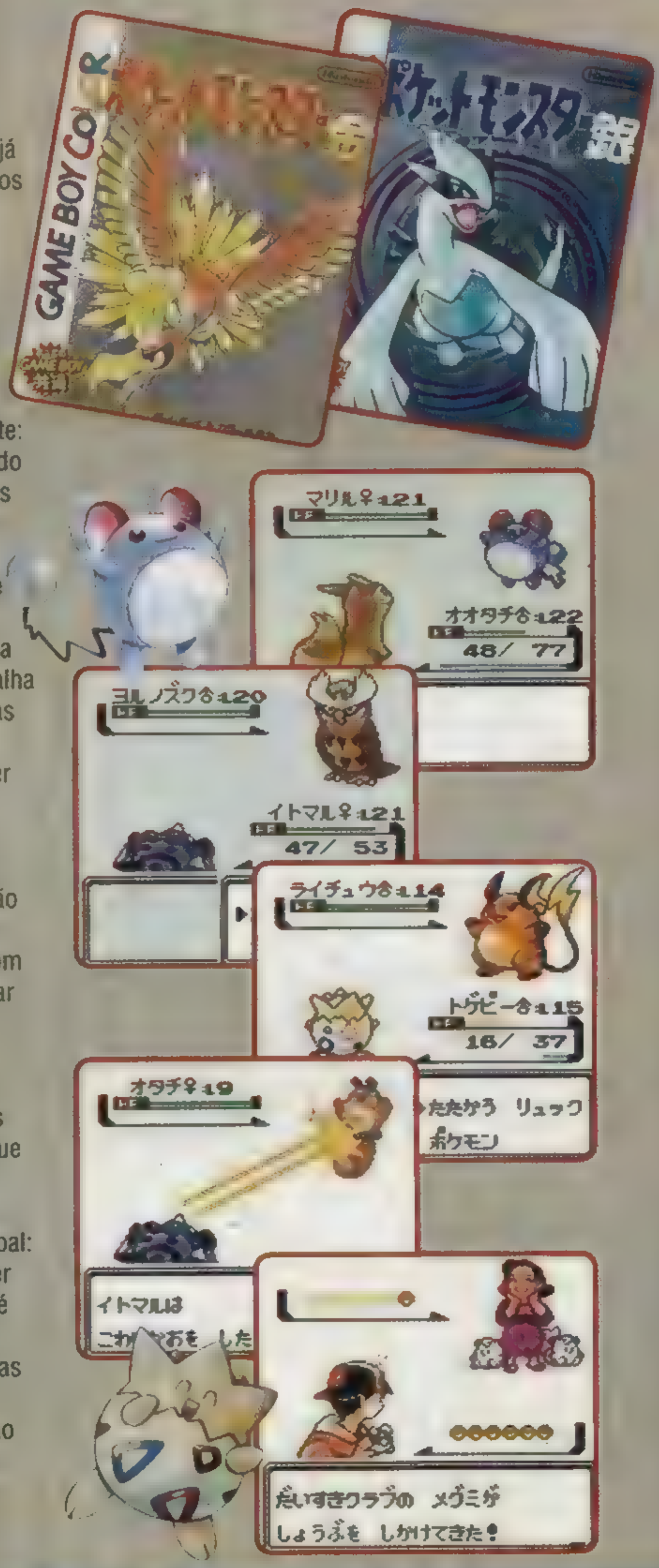
E mais uma vez os japoneses saem na frente: desde outubro passado eles estão se divertindo com Pokémon Silver e Pokémon Gold, os dois mais recentes títulos da série, que têm novos bichos para capturar e trocar.

A história é a mesma: você é um criador de Pokémon, que sonha tornar-se o maior do mundo. Para isso vai ajudar um pesquisador a catalogar os bichos e tem um rival que atrapalha você o jogo todo. Mas as semelhanças com as versões anteriores param por aí.

Logo no início do game, você pode escolher entre três Pokémon para começar suas aventuras. E os três são inéditos! Você opta entre Waninoko, um Pokémon aquático que parece um crocodilo azul, Chicorita, um bichão de quatro patas com uma folha nascendo na cabeça, e Hinorashi, um Pokémon de fogo com um rabo em chamas. Os nomes podem mudar quando o jogo for lançado mundialmente.

Muitas novidades

Após receber seu primeiro Pokémon e alguns itens, você sai para explorar a floresta. É aí que você percebe como o jogo é diferente dos outros. O mapa é totalmente original, com personagens e missões diferentes e, o principal: 100 novos Pokémon. Apesar de o game trazer também todos os bichos já conhecidos, não é raro se cruzar com uma das novas criaturas, como Otachi, uma bolinha de pelo com orelhas de coelho; Usoki, que parece uma árvore; ou Eipam, uma espécie de macaco com uma mão na ponta do rabo. Outra criatura que você irá facilmente encontrar e que tem tudo para ser



uma das populares do novo game é Pichu, um ratinho elétrico amarelo que depois evolui para... Isso mesmo: Pikachu!

Outras duas categorias de Pokémon foram adicionadas às quinze já conhecidas: os de metal e os noturnos. Com isso, as lutas ficam mais equilibradas, pois as novas espécies são especialmente fortes e lutam contra algumas que quase não tinham fraquezas. Os Pokémon noturnos, por exemplo, são fortes contra os antes quase imbatíveis Pokémon psíquicos. Para completar, você pode importar seu bicho favorito dos outros jogos. Outra novidade é que todos os novos Pokémon agora têm sexos distintos (macho e fêmea), e você precisa ter um de cada espécie para poder procriar os Pokémon. Eles botam um ovo do qual você deve cuidar com carinho.

Novos itens também foram adicionados. Além da já conhecida Pokéagenda, você tem um equipamento com diversas utilidades. Por ele é possível acessar um mapa, um rádio e até um telefone celular virtual. Assim, dará para ligar a outros treinadores ou para o laboratório de pesquisa em busca de conselhos. Você recebe até telefonemas de sua mãe, que lhe manda dinheiro e itens e também de outros criadores desafiando-o para um combate.

Acerte a hora

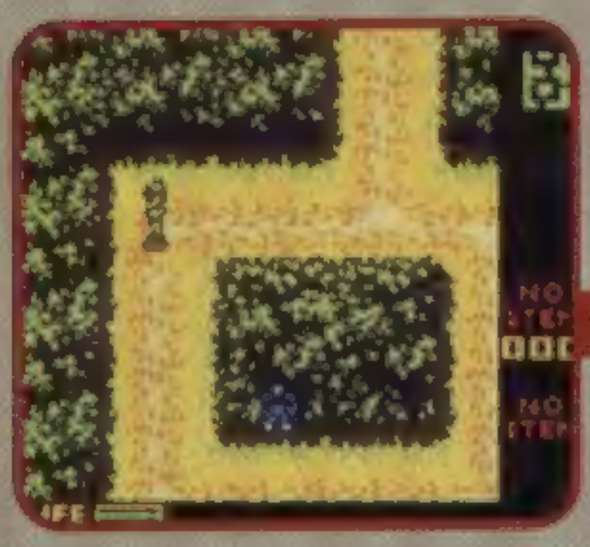
Mas a principal inovação é o relógio interno dos games. Quando você começa a jogar ele pede para você colocar a hora certa. A partir desse momento, tudo é comandado por um relógio interno e as suas aventuras acontecem em tempo real.

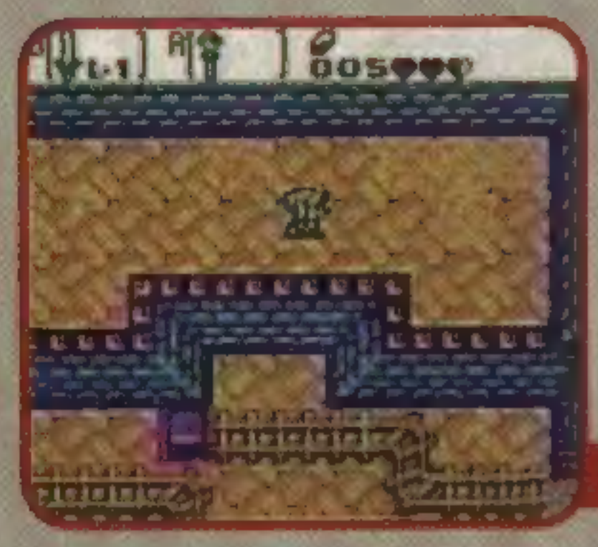
Isso é muito importante, pois você encontra Pokémon diferentes de acordo com a hora do dia. Alguns, como a corujinha Hoo-Hoo, só aparecem durante a noite. Ou seja, se você quiser pegar todos, vai ter de ficar acordado até bem tarde. Outras coisas determinadas pelo relógio: algumas tarefas têm um certo limite de tempo para serem cumpridas, que pode variar de algumas horas a uma semana.
Só para se ter uma idéia, o cientista que faz as suas Pokébolas precisa de 24 horas (um dia inteiro de verdade) para fabricá-las.

Assim como nas versões Azul e Vermelho, alguns bichos encontrados em Pokémon Silver não aparecem em Pokémon Gold, e vice-versa. Para ter todos é necessário fazer trocas por meio de um cabo link. Infelizmente os dois jogos ainda não têm previsão de lançamento fora do Japão e é praticamente impossível jogar sem conhecer bem o idioma. Resta esperar e torcer para que cheguem logo por aqui.

Novidades nos EUA

Confira os lançamentos previstos para o primeiro semestre





- All Star Tennis
- Army Man
- Battle Tanx
- **Bionic Command**
- Bounced
- Bugs Bunny 4
- Castelvania 2
- **Driver**
- Earthworm Jim
- Evel Knievel
- FIFA 2000
- G-Loop
- Grand Thief Auto
- **Godzilla: The Series**
- Hyper Olympics Winter 2000
- Knockout Kings
- Magical Mickey Tetris
- **Metal Gear Ghost Babel**
- Mickey Racing
- Mission Impossible
- NBA Live 2000
- Oddworld Adventures 2
- Paperboy
- **Pokémon Card**
- Pokémon Gold/Silver
- Puzzle Master
- Rainbow Six
- **Rayman**
- Resident Evil
- Road Runner
- Shadow Man
- Street Fighter Alpha
- **Tarzan**
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 3
- Turbo Racing Challenge
- Vigilante 8
- WCW Mayhem
- X-Men
- Yoda Stories
- **Zelda: Fruit of The Mysterious Tree**

O QUE É PRECISO PARA TENTAR UM ANJO?

A MALDIÇÃO DO SPAWN™ #11

A HISTÓRIA DE UM SOLDADO CELESTIAL QUE SE VENDEU AO DEMÔNIO. UM MERGULHO NO MUNDO INFERNAL DE MALEBÓLGIA.

NAS BANCAS A PARTIR DE 26 DE JANEIRO.

Abril 50 anos

© 2000 TODD McFARLANE PROD.

Um milhão de heróis.
Um milhão de alternativas.
Um milhão de meses no futuro.

DC UM MILHÃO

Quadrinhos que você nunca imaginou que viveria para ver.

Mini-série SEMANAL em 4 edições interligada com 5 gibis de janeiro

DC UM MILHÃO 1	4.jan
SUPER-HOMEM 39	6.jan
BATMAN: VIGILANTES DE GOTHAM 39	10.jan
DC UM MILHÃO 2	11.jan
OS MELHORES DO MUNDO 27	17.jan
DC UM MILHÃO 3	18.jan
SUPER-HOMEM: O HOMEM DE AÇO 11	20.jan
BATMAN 39	24.jan
DC UM MILHÃO 4	25.jan

© 1999 DC Comics, Inc.

GRÁTIS com a primeira edição uma **caixa-arquivo** para você guardar a saga completa!

Este é o primeiro grande evento do ano 2000...
e você não pode perder!

EDITORA Abril